

PC
MANIA[®]

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 11 (30), НОЕМВРИ 2000

68 страници
3.90 лв. с акс.
1.50 лв. без акс.

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II

Shadows of Amn™

PlayStation 2

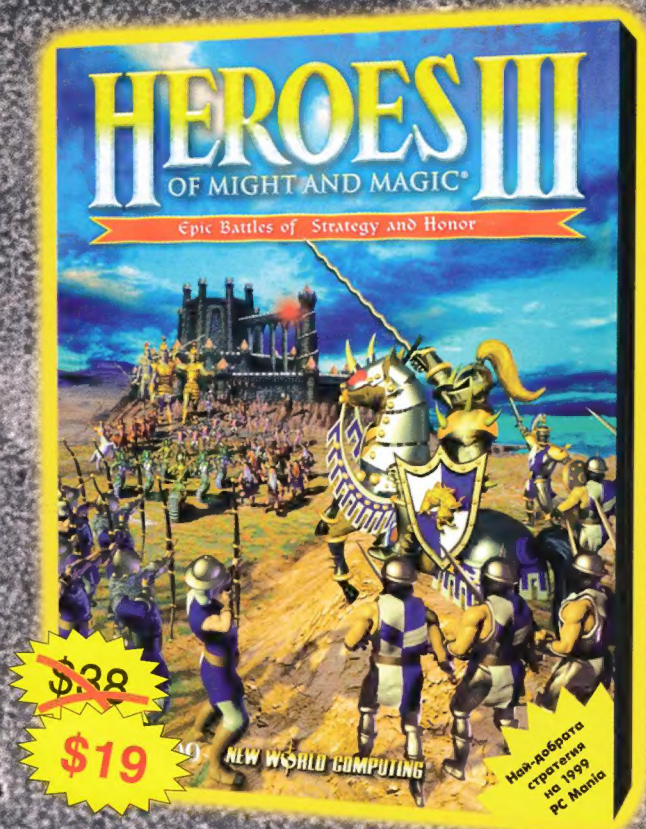
Истината за "черната кутия"

Heroes Chronicles
Conquest of the Underworld
Warlords of the Wastelands

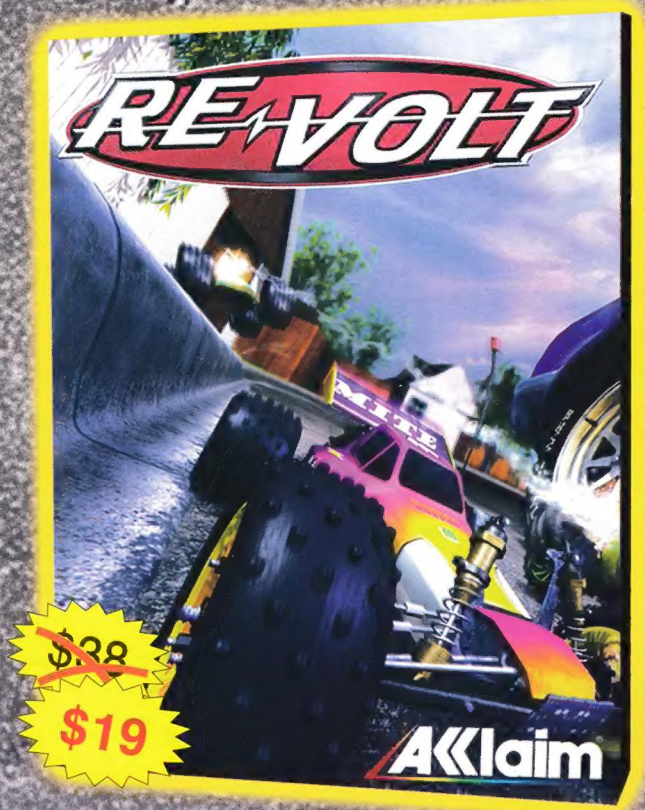
Tomb Raider V
Chronicles

Star Trek Voyager
Elite Force

The Blair Witch Project vol. I,
Rainbow 6: Covert Ops,
Superbikes 2001,
Crimson Skies, Wartorn,
Asterix: The Gallic War,
Wacky Races, Metal Gear Solid,
Wizards & Warriors,
MTV Sports: Skateboarding,
Интернет: ICQ 2000b



НЕВЕРОЯТНО НАМАЛЕНИЕ!



ВСИЧКИ ЗАГЛАВИЯ СА С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО: тел. 02/ 963 10 86; 02/ 66 91 24

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
ул. "Цар Шишман" № 31
тел. 02/ 986 40 84

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
площад "Славейков" № 9,
тел. 02/ 986 68 58

СОФИЯ
Stefani Multimedia
ул. "Княз Борис" №134
тел. 02/ 980 98 13

РУСЕ
Клуб "Joker"
ул. "Давид" №11
тел. 082/ 92 04 69

БУРГАС
"Multimedia"
ул. "П. Евтимий" №113
тел. 056/ 80 30 45

ПЛОВАДИВ
"Angel Soft"
ул. "Костак Пеев" №5
тел. 032/ 97 09 34

СТАРА ЗАГОРА
бул. "Цар Симеон
Велики" №108, ет. 2
тел. 042/ 602 993

Екун

Автори

Момчил Милев
Георги Пенков
Бойко Маринков
Александър Бойчев
Морган Кроу
Свилен Енев
Павел Панков
Иван Атанасов
Сергей Ганчев
Ивелин Г. Иванов
Стойан Спаниев
Лили Стоилова
Орлин Широу
Георги Панайотов
Борис Цветков

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Десислава Маркова

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
e-mail: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Интернет от

Headoff
http://www.headoff.com

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg

НОВИНИ

PC Mania Report	04
Hardware News	57
Assembly 2000	62

PREVIEW

Tomb Raider Chronicles	10
------------------------	----

REVIEW

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn	06
Star Trek Voyager: Elite Force	14
Heroes Chronicles	18
Wartorn	20
Reach for the Stars	22
Crimson Skies	24
Asterix: The Gallic War	26
Wacky Racers	28
Metal Gear Solid	30
F/A-18E: Super Hornet, Albania Campaign	32
Superbikes 2000	37
MTV Sports: Skateboarding	38
Deep Fighter	39
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes	40
Airline Tycoon	41
Frogger 2	42
Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Operations Essentials	43
Wizards&Warriors	48
Blair Witch Project, vol. 1: Rustin Parr	50

PLAYSTATION MANIA

Playstation 2: Истината за "черната кумия"	45
--	----

HARDWARE

Sony Style	13
VIA Apollo PM133 "ProSavage"	58
PCI-X	59

SOFTWARE

Adobe Photoshop 6.0	64
---------------------	----

INTERNET

ICQ 2000b	60
-----------	----

ПИСМА

pisma@pcmania.bg	52
------------------	----

CHEATS

Star Trek Voyager: Elite Force, Wartorn, Crimson Skies...	56
---	----

КНАСАЦИЯ

PC Mania Top 10	54
-----------------	----



PC MANIA REPORT

Транс

Към коледа ще излезе пълната версия на втората комерсиална игра произведена в България. След успешната стратегия в реално време – TZAR: The Burden of the crown произведена от Naemimont се очаква и TRANS да пробие на западния пазар. Личи си че програмистите от Wizcom са изпипали играта, както откъм визия така и от към звук и геймплей.



Сюжетът е следният: През далечната 2250 учените са решили проблема с насилието и войните с помощта на специално вещество – трансер, което се инжектира директно в главата на всички жители на планетата. Когато трансера попадне в тялото на някой човек той изпада в транс (откъдето идва и името на играта). В това състояние хората преминават в един виртуален свят където те управляват бойни роботи. В играта вие сте един обикновен жител на Земята, който е подложен на тази система. Вие трябва да се биете с вашите врагове, които също са хора подобни на вас. Играта кipi от екшън като вие играете в един напълно триизмерен свят. Имате възможност да наблюдавате вашия робот от всички страни. Всеки робот има функция чрез която се трансформира в алтернативна форма, която има различен вид стрелба. Играта има феноменални интро

филми, които могат спокойно да натрият носа на повечето подобни сцени от игрите. Демото за играта вече излезе и можете да го намерите в диска към списанието.

Официалния сайт на TRANS е <http://www.trans-game.com>.

No one lives forever

се очаква да излезе около 10 ноември. Историята на играта се върти около някакъв мегаломан, който е решил да властва над целия свят (както обикновено става в такива случаи). На хоризонта се появява войнствена мадама (вие), твърдо решена да го спре. Новото творение на Monolith залага повече на стратегията, дебненето и засадите, отколкото на грубата сила.

Играта се забави заради разработвания от екипа нов тип отборна игра. Става дума за нещо като модернизирания "шпионски" capture the flag. Всеки отбор разполага с предмет, който трябва да пази, и специална камера, вградена в очилата.

Целта е да се заснеме предметът на противниковия отбор и кадрите да се занесат в базата. За целта ще имате камера, която дава възможност за увеличаване и фотографичане на предмета и от по-голяма дистанция. Остава ни само да дебнем и чакаме...

3dfx обявиха VoodooTV

Новите видеокарти на 3dfx са съсредоточени върху радио- и телевизионното възпроизвеждане. VoodooTV 200 е изцяло мултимедия продукт за запис и обработка на филми. Този видеоадаптер включва дигитално видео, стерео телевизионен сигнал и MPEG-capture. VoodooTV-FM 200 е нещо като радио допълнение към VoodooTV 200. С него ще можете да записвате музика от радиото и да правите MP3-та. За потребителите на Linux отново не е помислено...



Sin Anime

Преди известно време беше обявено, че се готви манга-филм по небезизвестната игра Sin. Сега вече той е готов и всеки, който желае да си го купи на DVD (срещу скромната цена от 29.99\$), може да започне на www.amazon.com.

Timeline ухва на пазара около Коледа

Това обявиха Eidos преди около седмица. В новия third person adventure няма да имате възможността да гледате апетитните задни части на Lara Croft. Ще трябва да решавате проблемите на английски студент, попаднал в машината на времето, който търси своя изчезнал професор (каква преганост само!). Авторите претендират, че творението им ще бъде исторически точно и че ще залага изцяло на заплетения сюжет. Играта е направена по няколко романа на Майкъл Крайтън – всичките за пътешествия във времето.

Baldur's Gate 3

Не се учудвайте, това не е печатна грешка. Bioware/Black Isle обявиха, че вече месеци наред работят над последната част от





Baldur's Gate™ II

Shadows of Amn™

На-сетне! – разцени тишината дрезгавият глас на Бам' Гоуко. Брагвата на моя специално генериран герой, който превъртя първия Baldur's Gate, страховито се завъртя във въздуха и той уверено излезе от savegame-а... Горкото джудже чакеше вече две години, за да се впусне отново във втората част приключението със заглавие "Baldur's Gate". И ето че то най-сетне се появи, за да стопли старото му (ми) сърце... Става дума за поредния хит на Black Isle Studios, който ще ни пренесе в Забравените кралства (Forgotten Realms) и ще ни срещне с любимите ни авантюристи.

Радвам се, че точно на мен се падна честта да ви запозная с тази любима игра.

Какво е Baldur's Gate – Shadow of Amn (BG-SOA) и защо толкова много ѝ се радвам? Фактологическото обяснение гласи, че това е втората част на спечелилия сърцата на милиони геймъри по света хит от 1998-ма Baldur's Gate (BG). За тези от вас, които не знаят, това е ролева игра по правилата на Advanced Dungeons & Dragons – втора ревизия. Това е игра, заради която ще се заседите пред компютрите повече, отколкото бихте желали. Игра, която ще ви накара и да си понапънете сивите клетки поне до толокова, доколкото бихте желали. Игра, която ще ви достави удоволствие в степен, която биха си пожелали само най-нахалните от нас...:-) Но е време да спра с празните

приказки и да кажа най-сетне за какво ще става дума.

Shadow of Amn започва там, където свършва Baldur's Gate. На тези от вас, които не са изиграли BG, ще пре-



ужас (или злорада усмивка) разбира, че баща му е бог. Този факт не му помага особено да се радва на щастливия завършек на приключението, защото въпросното божество не е кой да е, а Баал – боget на убийствата. Хората започват да изпитват съм-

нения около личността на нашия човек и да шушукат зад гърба му това-онова... Абе, гадна история! Това принуждава героя да напусне пристанищния град Baldur's Gate. Мъчат го кошмари, преследват го странни сенки в съня му или дори наяве... За капак на всичко след една непоносама кошмарна нощ нашият човек се събужда и разбира, че

това не е само сън!

Той наистина е попаднал в затвора на изперкал магьосник, поставил си за цел да разкрие тайната на някакъв странен потенциал, който нашият герой притежава. Само дето героят (тоест вие) халхабер си няма за какво

ROLEPLAYING GAME

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател

Black Isle, Bioware, Interplay

www.interplay.com/bg2

системни изисквания

Pentium 233 MHz, 32 MB RAM,
4 MB Video card, Win 9x, 740 MB HDD

става дума и кой е магьосникът. И докато се чудите защо сте подложен на експерименти като морско свинче и защо сте напъхан в миниатюрна клетка на дъното на мрачно подземие, в двора на вашия похитител нахлуват непознати, които имат доброто желание да му видят сметката.

Това, за съжаление, не е продиктувано от любов към вас, но поне временно отлага досадните магически експерименти. Още поизненадан (приятно, може би) сте, когато след цялата патакалама в залата за "научни" изследвания ненадейно се появява групката ви от детинство Имоен. Тя се слави с привързаността си към вас (чисто платоническа,

ли този откачалник си е направил труда да ви отвлече (заедно с цялата ви дружина изпечени авантюристи) и за какъв потенциал бръщолеви през цялото време...

Покрай основната си цел можете да поемете множество подзадачи със съответните им подзадачи и т.н. Това ще ви позволи да преигравате Baldur's Gate 2 многократно. Малко вероятно е при едно изиграване да успеете да изпълните всички мисии, тъй като някои от тях са и взаимноизключващи се. Гарантирам ви, че няма да скучаете.

Ще можете дори да придобиете и благородническа титла, придружена със съответстващия ѝ замък и владенията към него...

Чуйте как звучи само – Лорд Бам' Гоуко :-).

Хората от Black Isle Studios са решили да не променят коренно играта спрямо първата и част и са запазили всичко от "доброто старо време" като в същото време са

ции, но не се препоръчва да се ползват. Съществува и някаква хипотетична поддръжка на 3D, но на колкото и компютри да се опитам да я пусна, тя просто забавяше играта. Така че не си правете труда да включвате тази опция, освен ако не сте от щастливците, които притежават изключително мощни машини. Всъщност няма да загубите нищо от красотата на играта и без 3D. Предвидени са възможности да скривате панелите по екрана, за да си осигурите по-добър поглед върху терена. Ще откриете над 100 непознати заклинания, както и камара от нови оръжия, брони, щитове, магически и обикновени предмети.

Прибавени са три нови класове герои

Варварин, монах и чародей (sorcerer). За всички останали "професии" са въведените подкласове или специализации. Сега вече можете да не сте просто воин, а станете боец-специалист – берсерк, убиец на магьосници или кенсай (азиатски експерт в боя с мечове - Мусаши или нещо такова). Имате възможност да не сте само крадец, а ловец на глави, наемен убиец или swashbuckler (авантюристично настроен главорез :) и т.н. За всеки един от основните класове можете да специализирате в три подкласа. Изключение са трите споменати по-горе нови занаята, а също и магьосниците, които са си останали същите както в първата част. Те могат да специализират в осемте магически школи, познати ви от Forgotten Realms. Специалистите получават определени предимства в някои области за сметка на други свои умения, така че внимателно прочетете описанието преди да решите какъв точно искате да сте. Не се подлъгвайте просто по познатите ви имена от типа на "екзекутор", "главорез", "скалд" (скандинавски бард) и други такива.



така че тези многозначителни погледи ги запазете за други игри :)), както и с чевърстите си ръце. Тя успява лесно да се справи с ключалката на кафезчето и отново сте свободен...

Оттук нататък поемате нещата в свои ръце. Ще срещнете и още персонажи от предишната част, които ще можете да вербовате за вашата кауза, както и такива, с които само ще си говорите. Основната задача е да разберете

кой е магьосникът

и точно с каква цел ви е замъкнал толкова далеч от Candle Keep и Baldur's Gate. Всъщност сте попаднали в Athkatla, столицата на Амн. Защо



добавили и много нови подправки към "Вкусната манджа".

Още в началото ще забележите някои нововъведения. Графичната платформа на играта е обновен вариант на BioWare Infinity engine, което дава възможност тя да се пусне без проблем в разделителна способност 800x600. Предлагаат се и по-високи резолю-

Сред познатите ни от BG раси се е появила и още една. Това е

същество със зелена кожа и здрави мускули

чиято миризма ходи два-три метра пред него. По-досетливите от вас вече се досещат, че става дума за Orc-ите. Всъщност можете да играете само с полу-орк, поради невъзможността на



кой оригинален орк да се вкара в правия път :). Тази раса е особено подходяща за силовите герои – опасен боец, зъл варварин или пък тексаски рейнджър :-). Отличава се с огромна сила (единствено полу-оркът може да качи показателя си за сила на 19) и издръжливост (constitution 19).

Естествено, разполагате и с нови портрети, както и с възможността (запазена от BG) да си вкарате свой. Женските портрети са по-ограничени и не видях сред тях нищо, което поне малко да прилича на полу-орк. Но, както казват французите, се ла ви. Явно зеленокожите са единствено самци и се очаква да запълните празнотата с ваша снимка :-). Дизайнерите са наложили и мода сред жените-героини, голяма част от които сплитат косите си на множество плитчици по хавайски маниер. Сигурно това е новата тенденция сред американската младеж или поне сред по-невърстната част от програмисткия екип на Black Isle

Studios. А ако наличните портрети не са ви достатъчни и чувствате, че сте прекалено красиви за авантюрист, остава вариантът да се поразходите из Интернет в търсене на подходяща за целта мутра...:-)

Но нека се върнем на играта. Има изменение и в бойните умения на героите. Освен че са добавени няколко нови, всички стари специалности са "нагробени" на подвигове.

Вече не може да сте специалист на къси мечове и това да засяга уменията ви за водене на бой с ножове или способностите ви в използването на оръжия за



хвърляне (missile-weapons) да се отрази негативно върху вашата техника с арбалет, пращка, гарт, кама за забиване. Новите умения засягат общото боравене с хладни оръжия и са четири на брой – бой с гвуръки оръжия, с щит и меч, с две оръжия (което само по себе си е новост) и бой с оръжие за една ръка без да се ползва щит.

Сега няколко думи за новите класове. Тяхното наличие принуди бедния Бат' Гоуко да почака още седмица-две, преди да се впусне в жагуването приключение. Но той

ще ми прости, надявам се, защото вече пое по желания път и брагвата му най-сетне пее жестоката си песен. Няма как, трябваше да обърна специално внимание на новостите в играта и за да "усетя" новите професии, трябваше да изпробвам всеки един от възможните герои.

И трите класа имат с какво да спечелят сърцата на заклетите геймъри. Варваринът е традиционно силен, мрази тежките брони, но за сметка на това си има собствени бонуси в областта на здравината и издръжливостта. Има възможност да натрупа най-много жизнени точки, а с течение на времето придобива доста добра устойчивост на магически атаки.

Той притежава и специалното умение да изпада във Варварска ярост, което го прави неуязвим за някои неприятни магии и му дава атакуващи бонуси. С две думи – много симпатичен и правилинен персонаж. Лесно е да се играе с него. Препоръчвам ви да го комбинирате с някой полу-орк.

Монахът е за тези от



вас, които на времето са въздишали по филмите за манастира Шаолин и някои подобно хонг-конгски заглавия със съмнителна кинематографична стойност :-).

Той е

способен да сее смърт с голи ръце

който са и най-силно

то му оръжие. Мрази всякакви брони. Така де, да сте виждали Джет Ли да носи броня? За сметка на това обаче монахът подобрява "вградената" си броня с госта приличен темп. Ограничен е откъм използване на боен арсенал, но винаги си помага с допълнителна, невъоръжена атака. Притежава умение да убива с един удар /естествено, ако ата-

и се учат да използват силните и слабите страни на всеки от своята група.

Както се споменава в полезните съвети, съпътстващи всяко зареждане или записване на игра,

само един герой няма шанс да се справи

Във всяка ситуация. Така че ще се наложи да прибягвате до различни тактики в зависимост от противниците, които се изправят срещу вас. Някои чудовища имат имунитет срещу атака с обикновени оръжия, докато други не могат да бъдат наранени с

Има съществено нововъведение в дневника ви. Задачите могат да се подреждат по азбучен ред или по време на приемане. Това особено улеснява играча в следенето на неизпълнените до момента задължения, които е поел. Можете и да си водите бележки по картата, което също е удобна новост.

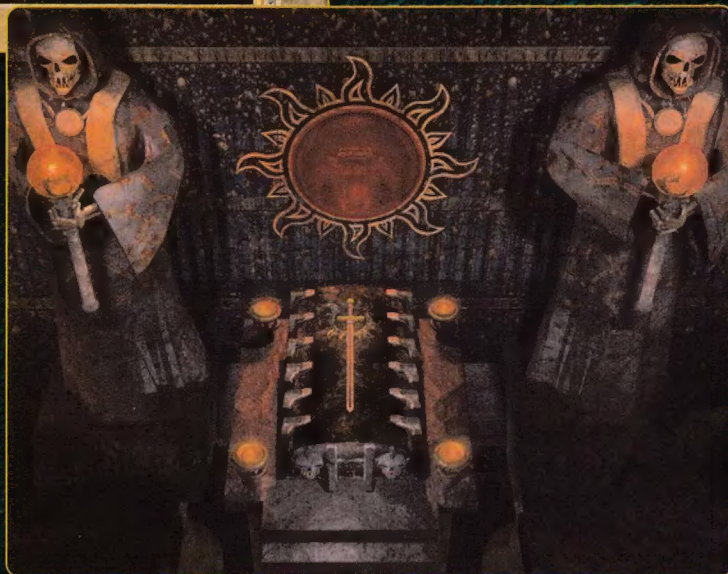
За радост на око то графиката е още по-добра от преди. Новата разделителна способност разрешава да видите госта големи чудовища, чиято бройка внушително е набъбнала за двете години чакане. Задачите в играта са госта забавни и трудни. Много добро е решението да се дават повече точки, ако решите даден проблем по "хитрия" начин, а не с помощта на груба сила. Вече трепат опит и при отварянето на ключалки и обезвреждане на капани.



ката му е успешна/, а над 20-то ниво не може да бъде наранен с нематическо оръжие.

Чародейт е възможното най-силният магьосник в играта. Не носи броня. Не е добър с оръжията, но затова пък сее разрушение с магиите си по-добре от всеки друг. Той е роден с магия в себе си и няма нужда да чете и запаметява заклинания. С покачване на всяко ниво чародейт получава и знание за нови магии. За разлика от останалите магьосници, които могат да използват само запаметените за гения магии, той има постоянен достъп до всички заклинания, научени до момента. Ограничен е само в броя магии от съответното ниво, които може да каже за един ден.

В играта е запазен и познатият ни от предишната част интуитивен интерфейс. За начинаещите геймъри е предвидено и обучаващо ниво, в което те се запознават с основните умения на различните герои



магия. Понякога ще се налага да примамвате опонентите си един по един, поради прекомерната им сила, друг път ще трябва да измислите нещо съвсем нестандартно.

Можете и да си настроите трудността на битките. Моята препоръка е да играете на Core Rules или стандартни правила, но всеки сам решава с какво иска да се сбие. По-високата сложност в боя обаче не ви носи повече точки опит, докато по-ниската ви отнема, така че... The choice is yours!, както се казва от татък Голямата Вода.

Не забравяйте да следите съветите, които излизат на екрана при зареждане на игра или преминаване в друг район. Най-важният от тях в превод гласи: "Въпреки че героите ви не се нуждаят от храна, не забравяйте, че вие не сте като тях. Не бихме искали да загубим (нелепо) един отгaden на кауза-та геймър" :).

И тъй като гледам, че статията набъбна повече от предвиденото (да му мисли редакторът :-)), ще се ориентирам към нейния край. Не случайно ви споменах за най-симпатичния съвет в играта: BG-SOA е толкова увлекателна, че някои от нас наистина имат нужда от него.

Точете брагвите и мечовете, вагете прашните томовете с магии и напред към Забравените кралства! Бат' Гоико е там и вече точи брагвата си за третия Baladur's Gate ! И не забравяйте да складирате повечко храна на една ръка разстояние от своето PC... :-)

Иван Атанасов



TOMB RAIDER

CHRONICLES



"Лара, подай ми ръка! Няма да те оставя тук! Аз мога да те спася..."

Последва нов, още по-силен трус, който разруши почти изцяло древния храм. Входът беше затрупан. Последното, което Вон Крой видя, бе как ямата под краката на Лара се разширява още повече, за да я погълне...

Вон бавно се отдалечи. Не можеше да спре сълзите си. Тя беше мъртва по негова вина! Как щеше да живее сега! Съвестта му го измъчваше ужасно...

**Няколко дни по-късно,
имението на Лара Крофт**

Пороен гъжд. Сякаш и небето плаче за загубата... Семейството и близките на младата археоложка са се събрали, за да ѝ кажат последно сбогом. Репортери от цялата страна са тук, за да отразят шокиращото събитие:

Лара е мъртва...!

Това е и началото на Tomb Raider: Chronicles. Петата част на играта започва с погребението на Лара Крофт, която официално е обявена за мъртва, въпреки че нейното безжизнено тяло все още не е открито. Така че тръпнете в очакване, фенове на Tomb Raider...:-)

Новото продължение на играта е създадено на базата на най-доброто от предишните четири части. Петият Tomb Raider е пренаписан и подобрен главно от техническа гледна точка. Формулата, която Chronicles използва, е следната: оригинални карти, нови движения, оръжия и превозни средства, хиляди подобрения на малки детайли, плюс най-качественото от сюжета предишните четири части. И макар че ще излезе на пазара на 14-ти ноем-

ври, вече се знае госта за това какво ще представлява...

Първоначално Tomb Raider Chronicles е замислена като игра, която следва сценария на снимания в момента едноименен филм. Неговата премиера е планирана за 15 юни 2001 г., а в ролята на Лара се превъплъщава носителката на "Оскар" Анджелина Джоли. Впоследствие обаче хората от Core Design зарядили тази идея. Chronicles ще бъде разделена на четири части. Във всяка от тях ще овладеете точно определен стил на игра, за да можете да продължите по-нататък. Всеки един от сценариите съдържа по 3-4 нива, които по подобие на TR: The Last Revelation трябва да бъдат обходени изцяло. Понякога ще се налага да се връщате назад, за да изпълните задачата си успешно. Целта в случая е геймърът



да се задълбочи в историята и онова, което се случва около него. Просто трябва да се абстрахираме от мисълта, че сте в игра, която е разделена на нива.

Всеки от четирите сценария всъщност е оформен като спомен на някои от хората, които са се събрали на погребението на Лара. Това са Жан Ййвс (TR: The Last Revelation), Уинстън – верният иконом на госпожица Крофт (известен още като Дживис) и отец Дънсън (Пиер от първия TR също ще се появи). Приятелите на археоложката ще ни разкажат за минали, неизвестни до момента приключения, които тя е преживяла.

Действието на първото от тях ще се развива в Рим. Тук новациите ще имат шанс да свикнат с класическия TR-стил на игра, а ветераните ще могат да поработят допълнително върху техниката си. Не се надявайте да откриете революционни промени в тези нива...

По-късно ще трябва да посетите изоставена база за руски атомни подводници. Тук Лара е пременена с нов камуфлажен екип, който е заимстван от британските спецчасти SAS. Стратегията, която е необходима за успешното преминаване на тази част, не е особено оригинална. Всичко, което ви е нужно, са мощни оръжия и бързи рефлексии... :) По време на това приключение ще се сблъскате със страховитата руска мафия и солдатите от легендарната Червена армия...

В третата част отново ще влезете в ролята на 16-годишната Лара Крофт, с която се запознахме в TRLR. Този път действието се развива в Ирландия. Тук няма да разполагате с никакви оръжия. Трябва да

се измъкнете от лапите на преследващите ви духове, гоблини и таласъм, като им правите мръсни номера, поставяте капани, промъквате се незабелязано или просто бягате като натъпкан с допинг олимпийски спринтьор. :-)

Най-оригиналната и интересна част на играта според мен е четвъртата. В нея Зип (стар познайник на Лара, който не се е появявал досега) ще трябва да ви преведе през футуристична сграда, пълна с високотехнологични изненади. Героят ще помага на младата археоложка като ѝ дава инструкции чрез специални слушалки и микрофон, които са прикрепени към главата ѝ. Ще се наложи да минавате през метални детектори, да деактивирате охранителни системи с инфрачервени лъчи, да се криете от охранителни камери, изобщо да се пазите от всякакви hi-tech капани. Звучи ви познато, нали?



Както твърдят специалистите, които подготвят играта, тази част на Tomb Raider Chronicles е вдъхновена от игрите "Metal Gear Solid" и "Perfect Dark". Те сравняват това приключение с филмовия хит "Матрицата". Дори грехите на Лара ще бъдат в такъв стил. Те

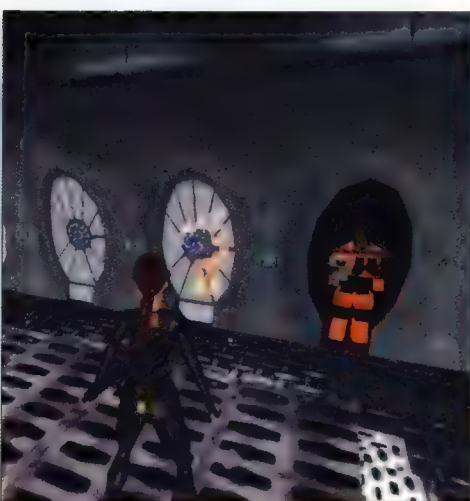
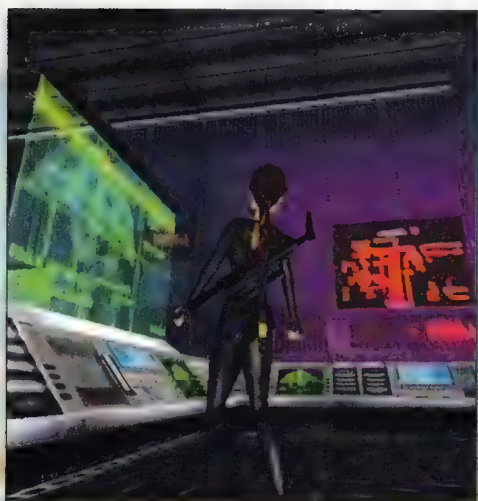
представляват нещо между облеклото от лондонските нива в Tomb Raider 3 и черните, кожени грехи на Тринити от миналогодишния блокбъстър на братя Ушовски.



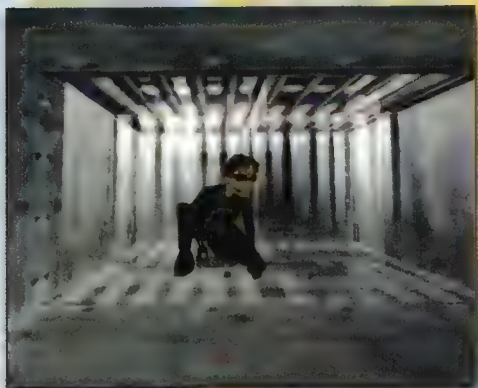
За съжаление TR: Chronicles няма да има нов графичен енджин :-(. Но по гумите на Ейдриън Смит (оперативен директор на Core Design) това "ще е първата игра от поредицата Tomb Raider, в която ще има нанесени толкова много промени". Обектите ще са много по-детайлни от преди, тъй като всеки от тях ще съдържа над 400 полигона.

Ще има и много допълнителни анимации в хода на играта. Например, ако ударите противник, който стои до прозорец и го ритнете, докато е зашеметен, той ще полети през стъклото. В този случай вашата победа ще бъде увековечена в кратко филмче как въпросният гжам се пръска с гръм и трясък, а злодеят безпомощно полита в бездната...

Хората от Core най-после решиха да се съобразят с отчаяните вопли на милиони геймъри и да премахнат почти всички досадни бъгове. Това ще рече, че Лара вече няма да "потъва" до половина в стената, гледната точка няма да се сменя в



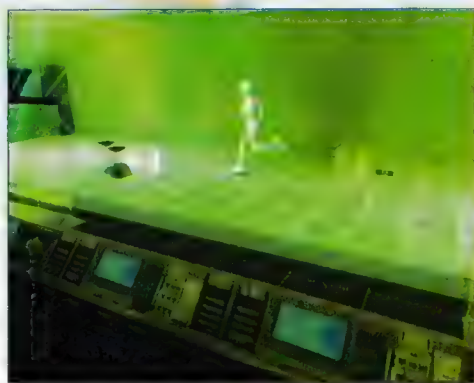
най-неподходящия момент и т.н. Вероятно единствените, които ще възроптаят срещу това, са сайтове като "Keep The Bugsie Alive"...:-)



Действията, които може да извършва вашата героиня, ще са толкова разнообразни, че ще ви позволят да преодолявате гадено препятствие по няколко различни начина. В петата част на Tomb Raider ще можете да вървите по въже (като ще трябва да балансирате доста внимателно), да преминавате по тънки, чупливи повърхности и да се придвижвате по висящи лостове само със силата на своите ръце. В хода на играта евентуално можете да откриете и пушка, която изстрелва въже със закривена кука на края. Въпреки то-

ва обаче акробатиката определено няма да ви се размине... :-)

Арсеналът на Лара в Tomb Raider Chronicles ще включва нов арбалет, 12-калибров пушка, автомат Heckler & Koch... Повечето оръжия ще могат да действат в три режима – един за близка стрелба и два за далечна. Използването на инвентара ще бъде организирано по същия начин, както беше в предишните игри от поредицата. Създателите на новия Tomb Raider са добавили и опцията "Search", която ще ви позволява да претърсвате чекмеджета, шкафове, рафтове и тела на ликвидирани опоненти.



Лара Крофт вече ще е с нов снайпер. Тя ще може да води ръкопашен бой и да се промъква зад вра-

говете си, да им нанася изненадващ удар в тила или да ги упоява с хлороформ. Въпросният химикал е много ефективно оръжие, когато трябва да действат безшумно и безкръвно. Просто трябва да изсипете хлороформа върху парче плат и да затиснете с него носа и устата на противника. И все пак гледайте да използвате този номер предимно на опоненти, които принадлежат към биологичния вид homo sapiens :-). Всъщност използването на хлороформа е добър пример за това как предметите от инвентара ще могат да се комбинират. По принцип това е стъпка в правилна посока, която ще придобие допълнителен куестов елемент на Tomb Raider, в която обикновено преобладават jump&run-елементите...

Друга новост в петата част на играта е, че Лара Крофт може да се прави на Гарет от Thief, тоест ще може и да краде. Когато се промъквате обаче, трябва много да внимавате да не ви забележат. Изкуственият интелект на враговете е претърпял сериозен ъпгрейд и сега те реагират дори на звуци. По подобие на Thief ще има значение по каква повърхност стъпвате. Противниковите гадани вече ще могат да забележат и точката на лазерния мерник, ако се прицелите лошо. А ако ви усетят, могат да ви устроят засада, като се скриват в сенчест ъгъл или зад някой по-обемист предмет.

Друга новост, която повечето геймъри вероятно ще оценят високо, ще е редакторът на нива. Така че приключенията на Лара и компания няма да свършат до тук...

Остава въпросът дали новият Tomb Raider ще си заслужава. Много представители на силния пол (доколкото можем да го наречем така, след като сме виждали Лара в действие :-)) приемат, че играта си заслужава дори само заради главната героиня... Ако сте сред тях, ще останете доволни, защото според Core Design Лара ще изглежда както никога досега...

Според мен обаче и другата част от геймърите могат да намерят новата игра за интересна. Ако обаче и преди не сте харесвали поредицата, мнението ви надали ще се промени...

Лили Стоилова



SONY

*Когато търсите
безкомпромисно
качество,
Сони е тук за Вас*



Cyber-shot

ZEISS

MEMORY STICK

33 MEGA
PIXELS

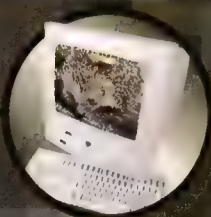
SUPER LONG
BATTERY LIFE



DSC-S70
Digital Still Camera



DSC-F505
Digital Still Camera



www.sony-europe.com
телефон: 58 16 46; 958 12 15



STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE



Въртейки каналите на кабелната телевизия, не може да не сте попадали на епизод от сериалите Star Trek. Най-честият виновник за това е швабската програма ПроЗибен (PRO7). Казвам "епизод от сериалите", защото първите неща на тази тема са направени още през далечната 1966-та като TV Show на Gene Roddenberry. Тогава за компютри и дума не е можело да става, а анимацията е била на ниво "граскане на паус". За справка ще ви кажа, че на 01.07.1966 г. е роден самият John Romero!

До сега са създадени четири големи TV серии – Star Trek: Originals (1966-1969), Star Trek: The Next Generation (1987-1994), Star Trek: Deep Space Nine (1993-1999) и Star Trek: Voyager (1995-до днес). Освен това има серии, кръстени как ли не – Star Trek: Movies или Star Trek: Animated Adventures...

Както виждате, е имало прекъсвания на определени сериали и успоредно развитие на други. Във всички тях обаче историята казано

много накратко се свежда до следния въпрос: "К'ви ще ги върши човечеството след много години из Необятния и Не особено Приятелски Насстроен Космос?"

Играта, както сигурно сте се досетили, принадлежи към Star Trek: Voyager сериите. Те като че ли са най-хубавото и интересно от направеното по Trek темата или поне от това, което съм виждал. А аз като фен на Звездните преселения (това е верният превод) съм пускал почти всички игрици, макар и за малко.

Графичната платформа на Star Trek Voyager: Elite Force е енджинът на Quake III Arena с леки модификации, които се усещат "само" в това, че играта не насича на 800x600 с TNT и Voodoo 1 гори и при макс-детайли. След Heavy Metal: F.A.K.K. 2, Star Trek Voyager Elite Force е втората игра с този енджин, на когото свалям шапка и викам с пълно гърло:

Евала!

Мисля, че като видите и това блестящо творение, ще се убедите окончателно кой е по-добре направеният и балансиран енджин в сравнение например с LithTech, Unreal или Unreal Tournament. На тема енджини може много да се спори, но нека правим това в къщи, в кварталния геймклуб или на форума на PC Mania, а не тук и сега.

Самата история е кратка и не особено интересна, както е често в 3D-shooter-ите. Легендарният Star

Trek-кораб Voyager закъсва в гебри-те на Quadrant 4 без особен шанс за отлепване в близките стотина хиляди години. Това е съвсем "наблизо" до Земята, към която звездолетът се стреми през целия сериал Voyager. Пълен провал на цял сериал, ако питате мен. И то само на седемдесет светлинни години фар ауей фром хоум.

Нищо работа за нашите, ако имаше поне малко гориво и начин за ремонт на кораба. Но както във всички серии на Trek-а, така и тук измъкаване има, но отказване – НЕ! Офицерът от Voyager, лейтенант Тивок, предвидливо е сформирал т. нар. Hazard Team и неговия ударен отряд Elite Force.

Този спецотряд е трениран и пригоден да се справя с всякакви проблеми (големи и малки), възникнали по време на безкрайните и мъчително дълги странствания из космоса. След като си избрете дали ще сте Alexander или Alexandria Munro (за да няма обвинения в сексизъм срещу Activision и Raven), започвате играта точно на това място с първа мисия – The Rescue и нейната подмисия Reclaim the I-Mod from the Borg. Началото е напълно гостатъчно, за да разберете защо хитът е стигнал до Singleplay Top Ten според повечето класации. Star Trek Voyager: Elite Force си е просто готина и супер увличаща.

Това, което е най-голямото в играта, когато става дума за singleplay, е самият сюжет.

графика ★★★★★★
звук ★★★★★★
геймплей ★★★★★★
общо ★★★★★★



издател

Raven Software www.startrek.com

системни изисквания

PII 400 MHz, 64 Mb RAM,
8-16 Mb 3Dfx, OpenGL, D3D Video,
Mouse, 600 Mb HDD Space

Да, тази игра има истинско story!

И спокойно мога да заявя, че е най-силният и интересен сценарий от досега създаваните сюжети за триизмерни екшъни. Но имайки предвид основата, на която е стъпила играта – най-продължителния и най-гледания филм в историята на телевизията – не мисля, че има нещо чудно в това.

В началото, както вече разбрахте, трябва да вземете Infinity Modulator обратно от борзовете. Това е оръжието, направено от Seven of Nine специално за битки с представителите на въпросната роботска раса, които са си създали непробиваем щит за конвенционалните пушки. Предполагам, че сте се досетили, че докато не докопате това оръжие, няма смисъл да стреляте по роботите, които са оборудвани с лазерен мерник, страховтен арсенал и доста мръсен език. Мамицата им на тия гадове дето ме млатеха с огромните си железни юмруци ме наричаха: "Dirty Intruder"! След като докопате обаче i-mod, жална им майка на гадните железари.

После от Тивок (вашият лидер) постъпва нова заповед – "Rescue Your Teammates". И вие като предан служител и примерен солдат отивате право на вълка в устата, следвайки своята мисия...

И така четиргесет и четири мисии!

А в самите мисии има и обрати в най-неочакваните моменти. Дори след като сега ви предупредих (за това съм сигурен) поне пет-шест пъти ще ви увисне ценето от учудване. Предполагам даже и къде, ама няма да ви кажа. :). Но не само това е готиното.

Teatrpay-ът е върхът на сладоледа в Elite Force. През голямата част от времето се играе точно така! А има и поне десетина мисии с по два екипа от Hazard Team, които са независими един от друг. Обикновено целта е среща някъде из нивото, на което се води битката или research-а. И не си мислете, че само ще пукате на воля, докато ви свършат амунициите. Не! Има много изследвания на различни периметри и чужди кораби със или без наличие на живот от биологичен

или механичен вид. А и точно когато се приберете след успешна мисия и решите да си почивате най-кратко, все се намира някой, който ви намира работа – писане на доклад или отчет, разходка до доктора и оръжейника или просто среща с приятели и съекипници – било то, само за да ги чуете как бучат зад гърба ви, че сте прецакали едн-кого си за едн-какво си...

И в двата Hazard Team-а има безценни и зашеметени хора. И те са умни, интелигентни и красиви, а и не мрат като мухи. За справка – издънката Dai Katana. В грузия отбор има един тип (не се сещам името му в момента), който е бесен майтапчия и изкарва акъла на всички, точно когато положението е най-напечено. Това обаче му се връща тлъпкано, когато ти ставаш водач на екипите и трябва да избераш кой да дойде с теб и кой не :-).

В хода на играта трябва да ходите на поне двadesет места – разучавате кораби, срещате се със спейс-твари и гадини, водите боеве с тях, сключвате примирия и сделки... Също трябва да спомена една друга особеност на играта –

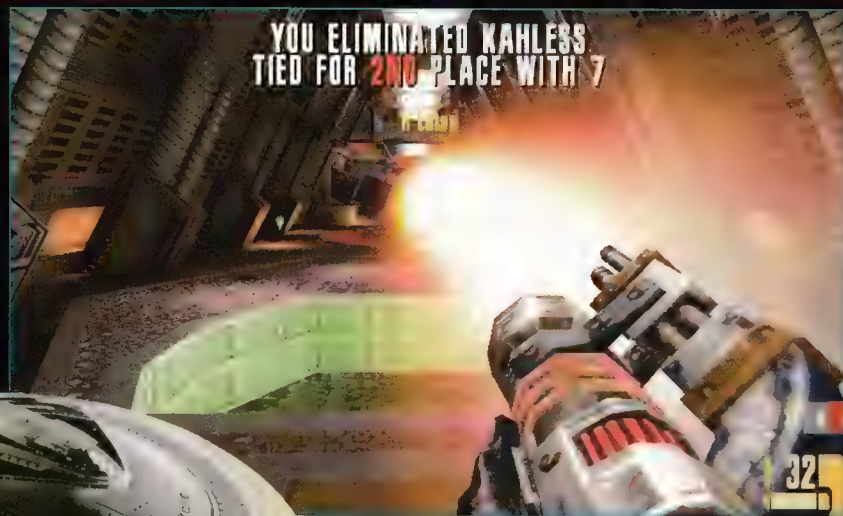
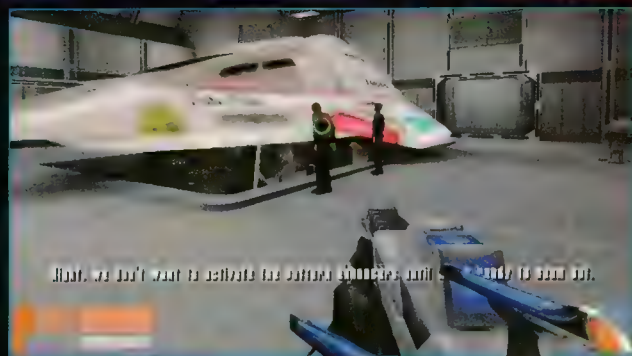
няма смисъл дори и да я почватте, без да притежавате пълната версия. В Star Trek Voyager: Elite Force има толкова анимации и филмчета, които имат връзка с развитието на сюжета, че просто без пълната версия сте за никъде. Освен това съществуват нива, изцяло показани като анимация, и ако не я видите, ще попаднете на някое място без дори да разберете какво правите там и защо. Може би от Activision и Raven се стараят да направят игра, която да не може да се разпространява в орязана версия. Може би... Но да видим до кога :-).

Оръжията са си класическата девятка

позната ни от други 3D-екшъни. Смятам, че на тях трябва да има се отдели специално внимание. За това ще ги опиша поотделно.

Най-смешното и забавно оръжие е **Phaser** – стандартното пушкало за федералните сили. Единствената му "екстра" е това, че се презарежда. Само в случай на пълна липса на амуниции може да се стигне до неговото използване. Иначе е слабо, смотано и с малък damage.





Phaser Compression Rifle

Това си е истинско оръжие, advanced-вариант на Phaser-а. Много точно и полезно, особено при алтернативната стрелба. Тогава то харчи осем пъти повече мунции, но пък така всмуква враговете, че кеф да ти стане!

Infinity Modulator

Перфектното антиборг оръжие. Правено е от Seven of Nine (полу-човек – полу-борг, които е на наша страна), така че да сменя честотата на импулса си, за да не може борговете да се настроят и да му противодействат. Алтернативната му стрелба, комбинирана със зоот, според мен го превръща в онова, което е двуцевката от Doom II – незаменимо, ценно, точно и разрушително. Ако ползвах cheats, сигурно биха си дали "патрони" за него.

Scavenger Rifle

Комбинация от автомат и гранатомет. Два изстрела с алтернативната и един със стандартната стрелба биха проснали по гръб и слон. Перфектно за игра срещу ботове или deathmatch.

Stasis Weapon

Оръжие, създадено от етерианците. Близко е до гранатомет – ако стрелнете в тълпа от три-четири гадини, я оцелее някой, я не. Вторият му начин на стрелба просто гълта повече енергия на един път.

Compound Grenade Launcher

Гранатомет сто процента

проба. Разликата между алтернативната и обикновената стрелба е голяма – при стандартната гранатата изхвърча и ако ви удари, работата ви е спукана. Ако не, започва да подкача и рикушира насам-натам, преди да се взриви. При алтернативната стрелба обаче същата тази граната се залепва на стената или където се удари, без да отскача. Ползена функция, ако сте горе-долу добър на билиард :-).

Tetryon Pulse Disruptor

Второто автоматично оръжие на частите Elite Force. Стреля с едни малки зелени парченца. Алтернативната му стрелба е бавна, но за сметка на това рикушира.

Photon Burst

BFG-то в Elite Force. Няма оцеляване от него, дори и в стандартната му стрелба.

Arc Welder

Електрическа "пушка" с много силен ток. Нещо като lightning gun-а в Quake III, но значително по-яка. В алтернативния си режим просто бълва по-силна електроенергия. Много лесно свършват "аккумуляторите" обаче :-).

Последното, което ще спомена, е и най-важното, както често се случва...

Това, разбира се, е мултиплейърът! А за него ще направя едно изказване, което предполагам звучи скандално в закрънелите уши на UT & Q III-геймърите:

ИГРАТА Е ПО-ДОБРА И ОТ ДВЕТЕ ВЗЕТИ ЗАЕДНО!

Мултиплейърът се осъществява посредством опция, наречена Holo-Match, която се представя под формата на симулации из холодековете на Voyager. Имате избор между режимите deathmatch, teamplay и capture-the-flag, които са подобни поне до нивото на Q III, но много напомнящи Half-Life по интелект. Мултиплейърът е едновременно бърз, плавен и гневен, НЕ Е безличен и носи в себе си привкус на космос и озон, останал след изстрелите с енергийни оръжия.

Агски кеф е да тичаш из коридорите с phaser rifle и да пукаш някои Клингон или Борг, докато Seven of Nine се прицелва в тебе от няколко палуби по-нагоре. Има естествено и ботмач, ама той си е по-скоро за тренировка, макар че компютърните опоненти си ги бива достатъчно. И най-интересното, че Elite Force върви в комплект с купчина сервисни програмки, които позволяват той да бъде модифициран и то по-лесно от другите подобни игри. Според мен до месец-два ще се появи mod, базиран на Counterstrike, но за Elite Force.

И съвсем последно – помолете шефа на кварталния клуб да сложи поне демото на Star Trek Voyager: Elite Force. Тогава ще разберете за какво говоря.

Пеню Дачев

Очаквайте скоро най-маниашката верига от INTERNET и GAME клубове в София с над 85 PC's

Клуб Сан Марино - 50 PC 's
жк. Люлин, след кооперативния пазар
(бивша сладкарница Сан Марино)
Кафе-бар, Internet зала,
Мултимедия център, 55" TV,
Surround озвучителна система,
Филми, F1, Спорт...

Клуб КАТАНИЯ 99 - 35 PC's
кв. Хаджи Димитър
ул. Баба Вида №2 /до х-л Мерилин/
Кафе-бар, Климатик,
VIP зала

Официално откриване
27 октомври
14:00 часа

GeForce2

128MB

1GHz



19" 0,25

Директна Internet връзка
1Mb

1GHz, 128MB, 19" 0,25,
GeForce2, 500MB, Аудио 5.1
19" CRTX 0,25 3D Sound

3GHz, 128MB, 19" 0,25,
GeForce, TNT2, 15-20GB
19" CRTX

HEROES CHRONICLES



Когато преди известно време разбрах, че ще има ново изцяло singleplayer продължение на една от любимите ми игри НММЗ, доволно потрих ръце. Казах си: "Чудесно, писна ми от дългите нощи, през които играех в multiplayer с приятели или в Internet. По клубовете пък се харчат немалко пари, особено когато сегнеш да играеш походова стратегия, която отнема минимум пет-шест часа..."

"Момчетата и момичетата от 3DO си знаят работата, сто на сто и този път няма да се изложат и ще предоставят на зажаднялия за Heroes геймър поне едноседмично заседяване пред компютъра, прекъсвано единствено от задоволяването на основните физиологични нужди..."; продължавах да мечтая аз. Надявах се, че всеки фен на играта ще може да изпита онова хубаво чувство, сравнимо само с... Възбужданост какво говоря, то е несравнимо с нищо друго, разбира се.

Ех, надежди-и-и...

И така след няколко седмици, вече здраво стъпил на земята, дър-

жах доволно в ръка първата част на тетралогията Heroes Chronicles. С бърза крачка се устремих към мястото, където винаги могат да бъдат открити остатъци от храна, купчина фасове, кутия с вид на телевизор, съмнителен метален сандък, уред, наподобяващ пишеща машина, и разни други боклуци. Добре дошли в моята геймърска светая светих... В следващия миг пред очите ми вече течеше филмче с качество, достойно за игра с поне две-три години история зад гърба си. "Голяма работа, това е само някакво тъпо видео, да видим какво предлага самата игра", мислех си.

Наистина, каквито и бяха първоначалните сведения за Chronicles, мултиплейърът изобщо липсва. Няма нито отделни карти, нито Random-но генериране на такива. Играта се състои от една единствена кампания! с осем последователни мисии, всяка от които се развива на карта с големина S или M. В играта поне е намерил място и задължителният Tutorial, както и първите мисии на останалите три части от "Хрониките". По груби сметки това количество не е и една десета от оригиналния НММЗ и според мен е абсолютно недостатъчно за продължение на игра от този ранг. За съжаление същата

стока се оказа и втората част на Chronicles – Conquest of the Underworld, с която успях да се запозная няколко дни по-късно.

"Както и да е, Всеки има право на грешка, може би играта е бедна откъм количество, но пък сигурно е много качествена като съдържание", проговори в мен неоправимият оптимист.

Идеята на самата игра

Тетралогията Heroes Chronicles проследява историята на безсмъртния герой Tarnit. Във всяка от четирите части той се изяснява в различно амплуа. Неговата съдба е наистина много интересна – едно време той е бил варварин, убит по време на битка. След леталния завършек на сражението героят се



извисил в преддверието на Рая, но бил оценен като неблагонадежден от небесните "митничари", наречени незнайно защо богове... :) Забави делата, извършени от него приживе, бил върнат обратно на земята. И така Tarnit е натоварен с различни мисии, които трябва да изпълни във всяка част от Chronicles, за да изкупи греховете си.

Във част Warlords of the Wasteland нашият герой е варварин, който прилича досущ на Crag Hack – познатия на всеки фен герой от НММЗ. Единствената разлика между двамата е, че Tarnit не може да придобива никакви магически умения – Wisdom, Intelligence, Sorcery или някоя от четирите магически школи – Earth, Air, Fire и Water. Раз-

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★



издател

New World Computing, 3DO

<http://www.3do.com>

системни изисквания

Pentium 133 MHz, 32 MB RAM,
16bit Video card, Win 9x, 230 MB HDD

витието му изцяло е подчинено на бойни умения. Той стартира с Attack, а останалите задължителни skill-ове според мен са – Armored, Leadership, Archery, Logistic и Luck. Кампанията Warlords of the Wasteland е построена така, че главният герой съхранява придобитите умения по време на всички мисии. Все пак по време на всяка задача има максимален таван на развитие, над който героят просто не може да трупа повече опит.

Така играта се превръща в едно

бясно препускане напред-назад

Разбира се от 3DO са се постарали укрепленията и палатките да са максимално отдалечени едни от други. "Хубаво, чака ме безцелно търчане... Голяма работа, през това време врагът би трябвало да натрупа сили и да стане един такъв як, труднопобедим", казах си аз. "Бабини деветини", беше отговорът, който изника в съзнанието ми при портите на компютърно управлявания играч. Представяте ли си, аз амакувам

както герой от човешката раса, който е абсолютно копие на Christian от HMM3. Тук мисиите са малко по-интересни, но пак са обременени с недостатъците, присъщи на първата част. Като фабула е интересна последната мисия, в която Tarnum трябва да спаси героя, убил го приживе и докарал на главата му всички последвали събития. Отмук

нататък играта не заслужава внимание

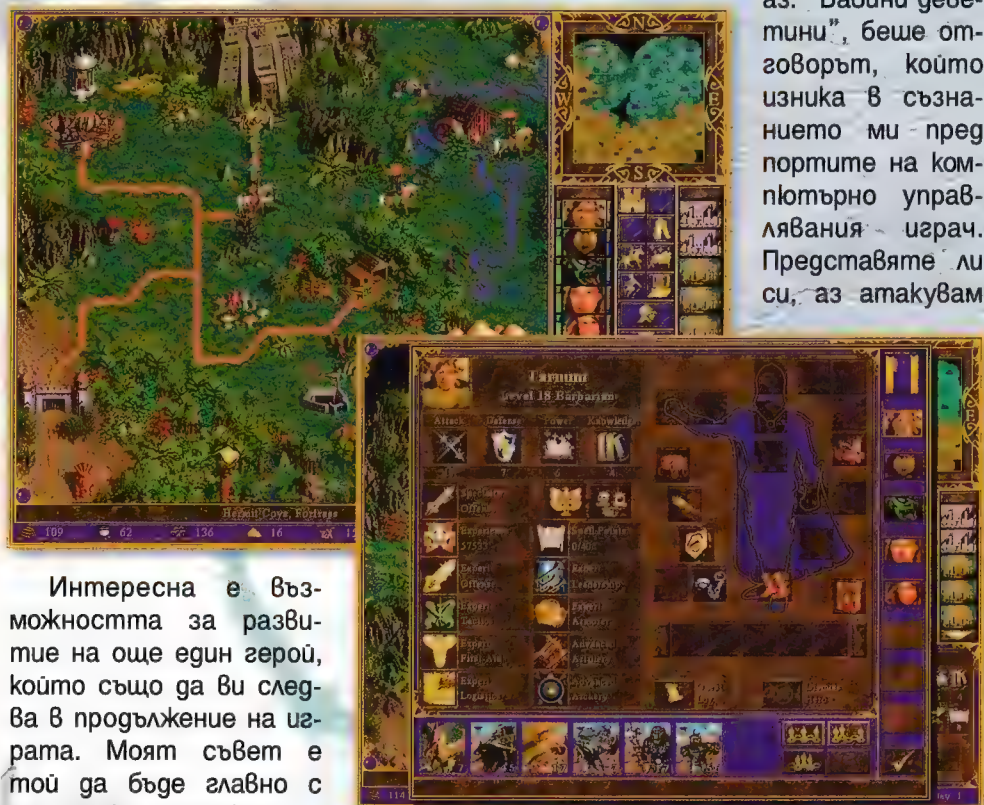
но отнема малко повече време за минаване от Warlords of the Wasteland:-)

В следващите две части на Heroes Chronicles – Master of the Elements и Clash of the Dragons, нашият човек Tarnum ще се издига като специалист на Enchanters и SharpShooters, което може би ще внесе елемент на разнообразие. Но след впечатленията ми от първите две части съм настроен крайно песимистично (непривично за мен).

Ниските оценки, които съм поставил, ще аргументирам с факта, че играта е като предшествениците си. В Chronicles няма нов град, няма различни герои (освен Tarnum), няма сглобяеми артефакти. Чисто и просто във всяка част има осем нови карти. Ако човек има време и желание, спокойно може да изтегли доста по-добри от фенските сайтове на HMM3.

Тук е моментът да кажа, че моето критично мнение за Heroes Chronicles е продиктувано главно от високото ниво на продуктите на 3DO. Просто с цялата серия HMM и последните продължения на HMM3 – Armaggeddon Blade и Shadow of Death, фирмата вдигна летвата толкова високо, че просто няма право да предлага на пазара продукт с толкова малко съдържание.

Иван Христов



Интересна е възможността за развитие на още един герой, който също да ви следва в продължение на играта. Моят съвет е той да бъде главно с магически способности, за да се превърне в чудесно допълнение към Tarnum.

Отделните мисии не блесят с особена оригиналност – избиване на всички врагове, превземане на даден град и т.н. Създателите са заложили основно на т.нар. Border Guards – укрепления с различни цветове, които могат да бъдат преоголени, само ако преди това някой от героите ви е посетил палатката със съответния цвят.

със седем Ancient Behemots чуждата армия, а той не е построил дори бойни единици от четвърто ниво. Направо го смазах... В този момент реших, че играта не заслужава повече от моето скъпоценно внимание. А и цялата кампания спокойно може да бъде превъртяна за около ден!

В Conquest of the Underworld (втората част от Chronicles) познатият ни вече Tarnum се издига

ВСЕКИ ПЕТЪК И СЪБОТА

Let's DANCE

CLUB INDIGO

с Награди от PC Mania

DJ DIMI

DJ BOBBY

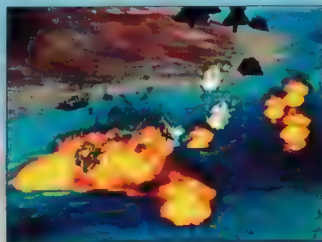
НАЧАЛО 18:30

WARTORN

Никога не сте чували за WarTorn? Спокойно, това май е масово явление. WarTorn е отпоче на австралийската фирма EYST. В случай че и EYST не ви говори нищо, отново не се тревожете. Засега единственият друг проект на EYST е куестът DogDay, за когото може би ще пишем в някой от следващите броеве.

Но да се върнем на WarTorn. Годината е 2999-та. Дълготраен световен мир. Човечеството скучае. Спортите са развлечение само за малки групи фанатизирани фенове. Гениалното разрешение, до което стигат големите мозъци на XXX век, се нарича "контролирана война". Така се ражда организацията FIWA (Federal International War Association), която определя правилата на въпросните контролирани конфликти (WarTorn™). В различни райони на земното кълбо се изграждат арени с размери между 3 и 10 кв. км, където да се водят сраженията. С обществено гласуване е решено в първите турнири да се използва военна техника от XX век, една определено носталгична епоха. И така, човечеството е затаило дъх в очакване на първата "среща", определена за 1 януари 3000 г.

От този момент нататък историята на WarTorn може да си съперничи по оригиналност само с историята на някоя игра от футболната поредицата FIFA :-). Вие поемате ролята на военен командир за една от 32-те страни, изявили желание да участват в "игрите". За съжаление, авторите не са се се-



тили за нашата мила Татковина :-). Участващите държави се различават основно по три показателя: силата на въздушните, наземните и морските войски. Всяка страна има шанс за победа, ако се използва подходяща тактика, съобразена с мощта и слабостите ѝ.

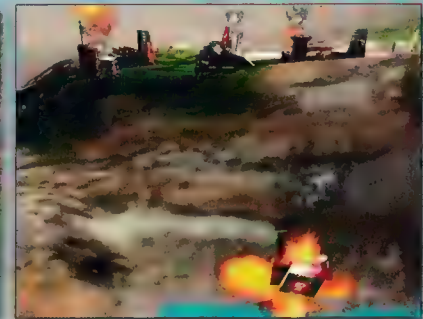
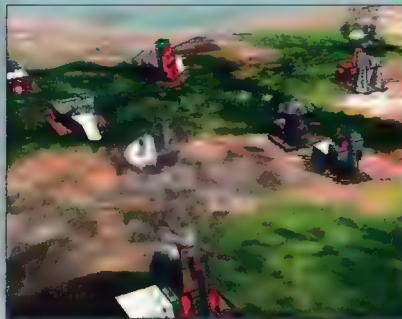
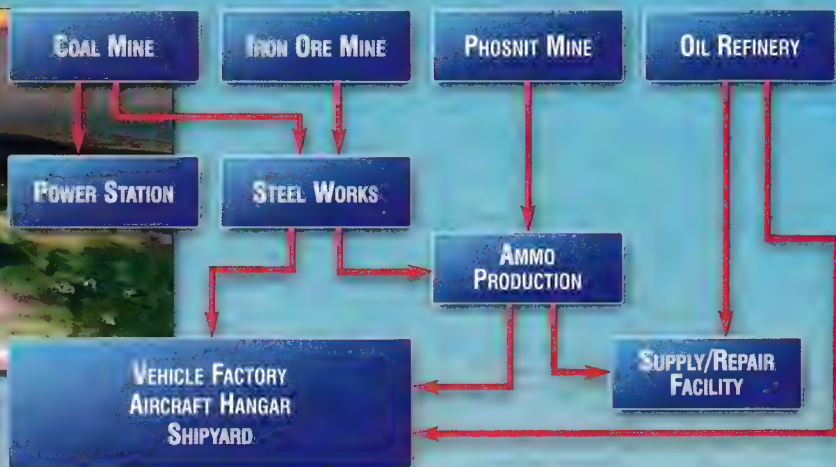
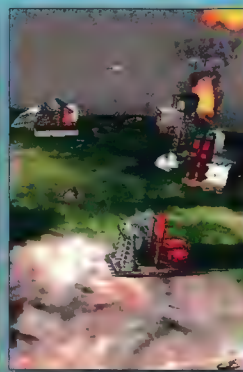
За да задвижите военната си машина, ще трябва да контролирате добива на осем вида ресурси. Те се разделят на три категории: изкопаеми ресурси (Iron Ore, Coal, Phosnit, Fuel), техните производни продукти (Steel, Ammo, Power) и кредити, които се получават при продажбата на всичко добито или преработено.

В началото на всеки "мач" разполагате с Construction Truck. Благодарение на него изграждате вашия Official Tunnel. Създаването на останалите постройки изисква определено количество кредити. Всеки ресурс се добива от различна сграда. Местата с концентрация на дадена суровина са маркирани по определен начин. След като изберете терен за сградата, трябва да я завъртите така, че входът (съответно изходът) ѝ да е в максимално удобна за вас позиция. Ако неволно направите грешка, не се притеснявайте, защото сградата отново може да бъде завъртяна, дори "пакетирана" и преместена :-). След като изровите съответния ресурс

от Майката Земя, трябва да го пренесете до сградите за преработка. Оттам продукцията се транспортира до заводите, които произвеждат вашите наземни, въздушни и водни военни части. Този процес се извършва автоматично от малки камиони и отнема доста време. Гледайте необходимите за даден производствен процес сгради да не са много далеч една от друга. Когато това е невъзможно, се старайте да осигурявате въоръжена компания на камионите, защото компютърният опонент има лошия навик да ги напада, когато са самотни.

Всяка сграда, която построите, започва да действа с един работник. Ако наемете допълнителен персонал, подобрявате нейната ефективност. С времето обаче работниците се уморяват и стават недоволни. За да избегнете това, трябва да построите Recreation Centre, където вашите труженици да възстановяват своите сили. Можете да оборудвате съоръжението с различни екстри, за да бъде по-приятна.

WarTorn предлага и доста сериозен арсенал. Пехотинците варират от снайперисти до войници, въоръжени с огнемети. Имате на разположение над 10 предварително готови танка, 7 въздушни и 8 водни единици. Като казвам, че са предварително готови, имам предвид



възможността да си създавате всякакви видове нови бойни части. Да кажем, че сте решили да направите летяща единица. Първо трябва да решите дали ще е разузнавателен самолет, изстребител, прехващач, бомбардировач, хеликоптер или транспорт. Остава ви само подробности, като двигател, размер на резервоара, тип и дебелина на бронята, въоръжение и амуниции.

Трябва да имате предвид, че всичко, с което натоварите машината си, ще се отрази както на крайната цена, така и на нейната бързина и маневреност. Никой не може да ви забрани да създадете прехващач с три тройни 30-милиметрови оръдия с по 200 бронебойни снаряда за всяко и с 80-милиметрова композитно-стоманена броня. Въпросът е само дали новият ви, движещ се с не повече от 230 км/ч, "прехващач" ще става за нещо друго, освен за тренировъчна мишена на вражеските зенитни оръдия и

противовъздушни ракети.

Когато изпращате дадена бойна единица в сражение, трябва да се съобразявате с няколко основни параметъра – нейната максимална скорост, издръжливост, опит, въоръжение, наличните амуниции, оставащото гориво и броя ликвидирани врагове. И, разбира се, по закона на Мърфи горивото и амуниците на вашите военни машини имат навика да свършват в най-неподходящия момент. Така че, когато атакувате, винаги си подгответе достатъчно ремонтни камиони, които изграят и ролята на цистерни и запаси с боеприпаси. Ако сте пропуснали да направите това, вашите единици ще трябва сами да се връщат в базата за презареждане и поправка, а това може да ви струва победата...

Когато за пръв път се сблъскате с интерфейса на играта, ще ви се завие свят, но като го поразучите малко, ще видите, че всичко е

логично и добре организирано.

Ако играта има слабо място, това е графиката. За нея мога да кажа само едно – прекалено е четвъртитата. Вярно е, че EYST първоначално са възнамерявали да пуснат WarTorn през зимата на 1998-ма, но все пак... От друга страна, има цял ден/нощ, а масираните нощни битки са истинска наслада за окото.

Загължително е да се отбележи, че авторите са се сетили и за тези, които не желаят да се занимават с 8 ресурса и строеж на база. В skirmish варианта битката се започва само с предварително избрани от вас единици, с безкрайни амуниции и гориво. Предвидени са и други възможности на игра, но на тях няма да се спирам. По-важното е, че ако желаете, можете да се вживеете в ролята на FIWA и сами да създадете всички правила.

Борис Цветков

www.usitcolours.bg

usit COLOURS

АГЕНЦИЯТА НА ПЪТУВАЩОТО
МЛАДО ПОКОЛЕНИЕ

София, бул. Васил Левски 35
тел.: 02/ 9511900
e-mail: sofia@usitcolours.bg

Пловдив, ул. Константин Стоилов 12

тел.: 032 62 25 30, 63 15 98

e-mail: plovdiv@usitcolours.bg

Благоевград, бул. Св. Св. Кирил и Методи 9

тел.: 073 807 17, 807 18

e-mail: blag@usitcolours.bg

СТУДЕНТСКИ, МЛАДЕЖКИ И ПРЕПОДАВАТЕЛСКИ КАРТИ
ЗА НАМАЛЕНИЯ
В БЪЛГАРИЯ И
ПО ЦЯЛ СВЯТ

cards@usitcolours.bg



REACH FOR THE STARS

3 а период от един месец SSG зарадваха геймърското братство с две брилянтни стратегии. Феновете нямаха време да си поемат дъх от Warlords: Battle Cry, а ето че идва и новото им предложение – Reach for the Stars. Коу всъщност са SSG? Strategic Simulation Group са клон на SSI, които се появи преди една година и е еквивалент на Blizzard North (създателите на Diablo). Сигурно сте забелязали, че от излизането на Master of Orion досега се нароиха страшно много клонинги, но нито един от тях не можа да достигне оригинала. Но както се казва, "тези, които чакат, ще получат" (Библия на геймъра, глава 5 "За производителите и техните обещания" :-)). И ето че излезе играта, която би трябвало да ви накара да забравите всички други.

Веднага след инсталацията почва интро, което, както и в Warlords, е дълго, красиво и актьовзвимащо. На прага на третото хилядолетие човечеството отправя поглед към необозримия космос. Цялата икономика се насочва към изграждане и поддръжка на космически кораби и орбитални станции. За по-малко от година Луната е колонизирана и там е създаден пункт за завладяването на цялата Слънчева система.

Първата планета с благоприятни условия за живот е Марс. След серия от изследователски експедиции лунната база изстрелва пет колониални кораба. След половин година първата колония на Марс е вече факт. Но амбициите на хората

не свършват до тук. Постепенно добрата стара Земя се пренаселва, а градовете на Марс и Луната не могат да поемат наплива от емигранти. Така се ражда проектът за колонизиране на съседната система. Междувременно земните учени изобретяват хиперкосмическия двигател...

Първото впечатление при вида на началното меню е усещането за deja vu на тема Starcraft. Имате възможност за игра в мрежа, самостоятелни мисии и, разбира се, традиционния Map editor. Пропускам първата опция, тъй като едва ли ще има много хора, които джупкат нещо друго освен Heroes III в клубовете. Затова минавам направо на Single player-а. Тук имате две възможности – да играете на отделна карта или да започнете кампания. Картите са около 20, но с едитора ще можете да си направите много повече (и да ни ги изпратите, ако искате :-)). Както и в Warlords, самата кампания започва без избор на расата, с която ще играете. Между другото двете игри имат много общи неща...

Вие поемате ролята на млад капитан, назначен да води към светли бъднини първата колонизаторската вълна извън Слънчевата система. Началните три мисии са много подробен tutorial, в който ще трябва да се запознаете с управлението на ресурсите, развитието на технологиите, строежа на колонии и космически кораби, както и



начините за водене на битка. И както се досещате, "Истината е някъде там...", така че първата среща от трети вид не закъснява. Първият контакт с птицеподобните Saurischi (ама колко засукано звучи, а:-)) не протича особено добре и, както сигурно се досещате, избухва междувъзвездна война. Ще бъдете неприятно изненадани, че вашите скаути стават единствено за мишени, дори и в съотношение пет към едно.

И точно когато ви се иска да изгризете диска от яд, от дълбините на космоса изниква нова заплаха. Зергоподобните The Hive се нахвърлят върху вас и вашите врагове. Общият противник успява да сплоти двете раси и започва дълга война за отблъскване на новопоявилите се пришълци.

В хода на играта ще можете да управлявате почти всички гадове, гагчета и гагинки, които населяват Reach for the Stars. От гействията ви във всяка мисия ще зависи как ще се развие кампанията по-нататък. Например в петата мисия ще командвате флота на Saurischi като целта е да загържите The Hive максимално дълго, докато земляните се приготвят за битката. В следващата мисия поемате хората. В зависимост от това как сте изпълнили предната задача, получава-

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★



издател

SSG www.ssg.com

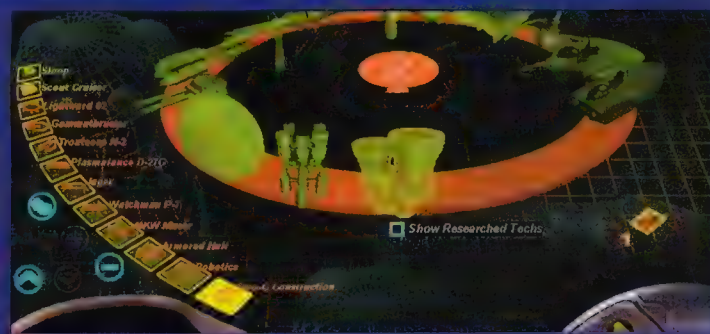
системни изисквания

Pentium 300 MHz, 64 MB RAM,

DirectX 7, Windows 95/98/ME,

258 MB HDD Space





те определен брой ходове, преди да ви атакуват. Повярвайте ми, трябва ви минимум 50, за да имате някакъв шанс. Естествено, The Hive разполагат с много по-развити технологии, затова е нужно да си създадете нови съюзници. Ще се сблъскате с много преврати, заговори и опити да забият нож в гърба ви (както и пипало, зъб или там с каквото разполагат :-)), докато се опитвате да предпазите Земята от нашествието. Понякога ще можете да поемате командването над някой съюзнически флот и да се уверявате колко по-прецакани са вашите кораби.

Започвате играта в Слънчевата система. Имате на разположение няколко прозореца: за колонии, за дизайн на корабите, за дипломация, за производство и, логично, карта на Галактиката. Когато разузнавачите ви достигнат до нова звездна система, трябва да докарате кораб с колонисти, да си изберете планета и хоп – честита ви колония. Е, преди това трябва да проверите дали наоколо не се навърта местно население. Не си мислете, че всеки свят е готов да ви приеме. Трябва да се съобразявате с атмосферата (за хората са най-подходящи планетите с кислород, а за The Hive – метановите), температурата и наля-

гането. Последното е доста важно, освен ако не искате хората ви да заприличат на стотинка върху релсите на трамвай :-).

За строежа на сградите и корабите ви са нужни research points, а за технологиите – science points. При създаването на нови колонии населението се разраства, получавате повече работници, а те ви носят повече точки от двата типа в началото на всеки turn. За да построите нов кораб, първо трябва да измислите неговия корпус, след което да го екипирате с двигател, навигационна система, щитове, (барове :-)) и оръжия. Ънгрейдите са разделени в десет нива на технологично развитие. Ще можете да подобрявате вече съществуващите оръжия, брони и сгради или пък да измисляте нови. Оръжията са групирани в три радела: защитни, нападателни и лазери.

Самите битки са леко скучновати. Когато флотилията ви се сблъска с враг, отваря се нов прозорец, в който задавате на какво разстояние да се води боята и коя от четирите формации ще използва. След това просто гледате екшъна. Битката може да се проточи доста дълго, така че нагласете опцията да виждате само точните

попадения. Неприятен момент е, че след около три рунда щитовете падат. Ако не искате да гледате как корабите ви мрат като мухи, трябва да предприемете стратегическо отстъпление.

Горе-долу по същия начин се провежда и планетарната атака, но там вече имате възможност да пуснете десант от морски пехотинци. Вместо да рушите всичко наред. Спечелвате мисията, когато вражеските кораби до един са превърнати в звезден прах и когато заселите всички планети.

Музиката на Reach for the Stars е увлекателна и доста напомня за саундтрака на Warlords. Графиката е едно от слабите места на играта – 800x600 и то без право на обжалване. Корабите са доста интересни, но някои от тях приличат на кифлички, а това доста гразни апетита след час-два игра :-). Друг недостатък е трудността. Още на шеста мисия ще ви се иска да скалпирате програмистите от SSG, така че не си го изкарвайте на кучето, котката, братчето или друго домашно животно... :-)

Георги Панайотов

PS: При написването на тази статия не е пострадало нито едно извънземно по какъвто и да е начин.

WANTED
MEDUSA
FOR AERIAL



CRIMSON SKIES



Какво би се случило, ако САЩ не бяха глобална суперсила? Какво би станало, ако в началото на нашия век Америка се беше превърнала в странна общност от малки независими държавици? Можете ли да си представите ситуация, при която световната икономика зависи единствено и само от въздушния транспорт с гигантски кораби? Отговорите на всички тези въпроси ще откриете в Crimson Skies, новия ретро-симулатор на Microsoft и Zipper Interactive.

Всъщност "ретро-симулатор" не е най-точното определение за тази доста оригинална игра. В нея ще се срещнете с изобретения и технологии, които би трябвало да изглеждат старовремски, но всъщност имат по-скоро футуристичен дизайн. Ще можете да управлявате бойни самолети, които по-скоро приличат на космически изстребители от Wing Commander или X-Wing, отколкото на своите събратя от началото на нашия век. Най-общо казано Crimson Skies ще ви позволи да се потопите в една из-

мислена и агски романтична ретро-реалност, където историческите събития и научната фантастика се сливат в едно... Но нека карам по-рег.

Всичко започва с Големата депресия

В началото на нашия век. Фаталният "Черен понеделник" на Уолстрийт срута американската икономика до основи. В света на Crimson Skies обаче САЩ не успяват да се съвземат от финансов шок и се разпадат на 23 отделни държави, всяка от тях със свои собствени виждания за това как трябва да се излезе от кризата. На практика обаче ситуацията изглежда кажи-речи неспасяема...

И тогава се случва чудото. Корпоративна Америка стига до извода, че най-евтино средство за придвижване е въздушният превоз с огромни целелини. За кратко време това се превръща в най-масовия начин за превозване на товари, който почти напълно измества сухоземния транспорт. Държавите от американската общност започват да използват тези гигантски въздушни лайнери за нуждите на своите икономики. Всичко изглежда така, сякаш САЩ са на път отново да си възвърнат старата слава.

Ситуацията обаче не е чак толкова розова колкото изглежда първоначално. Покрай модерното въздухопла-

ване се ражда и модерното въздушно пиратство. Останките от разцепилите се Съединени американски щати изглежда се оказват идеалната среда за съществуването на шайки от пилоти-главорези, които почти безнаказано могат да нападат целелините на различните държави и да грабят техния ценен товар. Така територията на бившите САЩ се превръща в нещо като

Въздушен "Див Запад",

където важи правото на силата, а не силата на правото. В стремежа си да се защитят от пиратските набези, страните от американската общност разработват свръхмодерни витлови бойни самолети и ги натоварват до козирката с оръжия, които доста са изпреварили времето си (от типа на автоматични оръдия с експлозивни и бронебойни патрони или пък неуправляеми ракети). Единствената защита срещу нападенията на небесните разбойници се оказват частни авиационни милиции или пък въздушни охра-



графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател

Zipper Interactive

<http://www.crimsonskies.com/>

системни изисквания

Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM,
3D Video Card, Win 9x, 350 MB HDD



нителни фирми, които защитават собствеността на корпорациите срещу тлъсти хонорари "в зелено".

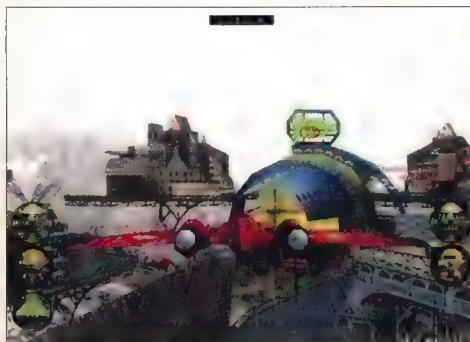
Не това обаче ще бъде нашата роля в играта. По подобие на TIE-Fighter попагате в отбора на "лошите". Вашето име е Нейтън Закари (което може би идва от нашенското Захари) – небесен пират, притежател на целелина "Пандора" и предводител на шайка от въздушни айдуци, които наричат себе си "Форчън Хънтърс". Всъщност нашият човек не е чак толкова лош. Той е по-скоро авантюрист, който все още не е загубил своето чувство за чест и достойнство. Нейтън Закари попада в категорията на т.нар. "пирати – джентълмени" и е нещо като

небесен вариант на Сандокан или Робин Худ

Той не напада беззащитните, граби единствено алчните и безскрупулни корпорации, помага на онеправданите и покрай цялата работа гледа да заработи и някой друг долар. Нашият леляк "разбойник" не само ще трябва да краде чужда движима и недвижима собственост, но и например трябва да защитава независимото Кралство Хавай от британска военна окупация, да измъкне свой стар приятел от лапите на чекистите (за хората с мръсно подсъзнание уточнявам, че това са агенти на руската тайна полиция ЧК :-)) или пък помогне на известна холивудска звезда да избяга от укрепеното студио на своя зъл продуцент...

Ще ви спестя повече подробности от сюжета на Crimson Skies, за да не ви разваля удоволствието. В крайна сметка симулаторите, кои-

то имат някакъв смислен сценарий, се броят на пръсти в цялата история на компютърните игри. Слава Богу, хората в Microsoft имат предостатъчно пари и изглежда са наели хора с изключително свежи хрумвания в главите си. Не може да се отрече обаче, че създателите на играта здраво са заимствали идеи от космическите симулатори и са ги пренесли в ретро-реалността на Crimson Skies. Според мен крайният резултат е доста забавен. Целелините например агски много напомнят бунтовническите командни кораби от X-Wing или пък TIE-Fighter. Навсякъде по тях са накичени огромни витлови мотори и оръдейни кулички, а в търбуха им се крият по няколко ескадрили изстребители с перки, чийто дизайн спокойно би могъл да послужи за първообраз на космическите кораби в следващата серия на Star Wars. Освен всичко друго авангардните ви самолети излитат от вътрешността на целелините по същия начин, по който имперските TIE-Fighter-и изхвърчаха от хангара на някой разрушител.



Приликите с космическите симулатори

обаче не свършват до тук. Въздушните битки в Crimson Skies се

водят по същия начин, по който се провеждат сраженията при нулева гравитация. Това ще рече, че можете правите всякакви лупинги и маневри без моторът ви да изпита някакво сериозно затруднение. В общи линии dogfight-ът изключително се доближава до междупланетната патаклама във Wing Commander и Star Wars игрите. Този път обаче все пак трябва да се съобразите с обстоятелството, че под вас има земя, в която спокойно можете да се забиете със страшна сила. Уверявам ви, че това ще ви се случи не един и два пъти. Създателите на играта са положили усилия да направят терена под вас възможно най-красив, но и изключително коварен. Вашите противници пък са страшно подли копелета и обикновено ви подмамват в някой каньон или клисура. Ако се подгадете на изкушението да ги гоните до гупка, рискувате да превърнете вашия ретро хайтек-изстребител в разпарчетосан метален "ковчег"...

Като се абстрахираме от всичките плюсове – бомбастична графика, увлекателния геймплей и интуитивното управление – Crimson Skies има и един доста сериозен недостатък, а именно бързовете в нея. Вероятно играта е доста попрегупана на финалната фаза, защото има ужасния навик да забива постоянно, особено докато се намирате някъде из менютата. И все пак аз съм склонен да им простя, тъй като Crimson Skies ме върна към носталгичните години, когато story-based-симулаторите от калибъра на Strike Commander и Privateer диктуваха правилата на играта в геймърския бранш.

Момчил Милев



Asterix

THE GALLIC WAR

Предварителната информация за тази игра гласеше, че това е нова стратегия с Астерикс и Обеликс! Направо полудях – стратегия с любимите ми галски герои!!! Веднага си признавам: аз съм Астериксоман – заклет, болен и обсебен. Всъщност повече ми харесва Обеликс с голямото му шкембе, някак си по-лесно мога да се идентифицирам с него :-). Искам обаче първо да въведа читателя в това специално усещане, което условно наричам Астериксомания.

Автори на Великия комикс са двама ненормални (всъщност направо откачени) французи на име Югерзо и Госини. Първият рисува, другият измисля репликите. Веднага искам да уточня – като най-заклет маниак на тема Астерикс още от крехка детска възраст отричам всяко сквернословие произнасяне на имената на героите. Тоест отричам използването друго ударение, освен френското (разбирай – на последната срещка) или пък промяна на техните имена...

Та двамата ентузиастични започват да се занимават с правене на комикси още през 50-те години като може би най-известното им творение е поредицата за "Lucky". В нача-



лото на 60-те започват с рисуването на нов комикс, който е посветен на галския герой Астерикс и голямото му приятел Обеликс. Първите две

три книжки с двамата хубостници не се продават особено добре. Скоро след това обаче Астерикс става най-популярният комикс-герой от нашата страна на Атлантика.

Вероятно всеки знае предисторията – малко галско селце, супер готини (галски) селски пичове, адски тъпи римски легиони и много, много... глгани! Разбира се, селските

пичове са толкова готини, защото не ги е еня много-много за тъпите римляни, които искат да завземат последното островче на свободата в поробена Галия. Над всички в малкото и китно селце изпъкват двама очарователни гали, които обичат три неща – да ядат, да се веселят и да мачкат легионери! Всеки от вас поне веднъж в живота си сигурно се е сблъсквал с разчупения и веселяшки диалог на тема "Тия римляни са луду!".

Всъщност първоначалната идея на "Астерикс и Обеликс" е била ба-нално френска – да укрепим нашия

велик дух като разправим на децата ни всъщност колко сме велики и уникални. Поредицата е и филмирана. Бас ловя обаче, че никога не знае кога са правени сериите за двамата герои – преди цели 40 години!

Позовавайки се на първичния замисъл на авторите, хората във френската фирма Infogrames също искат да влияят положително върху младежта чрез новия си продукт. Затова те са избрали една от няколко утвърдени формули за универсална игра, а именно походовата стратегия. Разбира се, в случая Infogrames са си направили добре сметката като са сложили продук-

та си в целевата ниша на децата, които врънкат матковците си да им купят нови игрички...

Но нека пристъпвам към играта, защото в нея се крият някои малки изненади. Тя започва



с едно, поне според мен, адски готино интро – глган пробива монитора ви и изгруктява приятелски във вашето лице... Сигурно се сещате какво имам предвид. Веднага си спомних стария лаф на Обеликс – "бира и глган, дайте ги насам!". Екранът с менютата обаче малко ме разочарова.

Същото мога да кажа и за графиката на играта, както и за



графика ★★☆☆☆
звук ★★☆☆☆
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател

Infogrames

<http://www.asterix-videogames.com>

системни изисквания

Pentium 200 MHz, 32 MB RAM

420 MB HDD, 3D Video, Win 9x



звук. Имайки предвид сравнително ниските хардуерни изисквания, това може би е простим факт.

В началото започвате с една голяма карта, която всъщност представлява поробена Галия и единственото свободно петънце върху картата е нашето любимо селце. Задачата е да завземете обратно окупирани земи и да възстановите независимостта им. За целта на помощ идват добре познатите Обеликс и Астерикс, както и групът Панорамикс. Всеки от споменатите герои има своя особена функция в играта, която не може да се поеме от други. Така например Панорамикс има за задача да вари отвара (е какво друго!) и да я носи на отпадналите галски бойци.

Отварата има ключова роля в играта. Тя се явява от една страна хем защитна, хем бойна сила за вашите територии. Функциите на Обеликс са да води галските войски в настъпление. За целта му е нужно да вземе от селцето известно количество отвара, от която зависи силата на неговата армия. С така сформирана-

та войска Обеликс атакува съседните римски провинции, а победата е на принципа "който си носи повече". Задачата, която авторите са дали на Астерикс, очевидно е самарянска. Той също разнася отвара, но може да взема от имащите в повече и да дава на нуждаещите се.

Досега описаното може би ви звучи крайно еднообразно. Ами така си е. :-). Авторите обаче все пак са помислили, че толкова еднотипното и еднообразно завоюване на територии ще ви втръсне, затова са вкарвали и един сравнително оригинален елемент. Някои от римските територии могат да бъдат завзети само след изпълнението на определена jump&run-мисия или упражнение по сръчност. Теренът в специалните мисии е 3D, което не означава нищо друго, освен че можете да се разхождате нагоре-надолу по екрана и да влизате в "дълбочина", както в добре познатия ви Hercules.

Мисиите включват стандартни за jump&run измерения – убий гаговете, промъкни се покрай капаните и обери всичките бонуси (де що ги сварих). Тези задачи се изпълняват с Обеликс или Астерикс. Упражненията по сръчност, които на пръв

поглед изглеждат лесни, са всъщност доста изчанчени и е нужно известно време, за да свикнете. Най-забавното според мен е тласкането на римляни. Обеликс е хванал един от тях и го върти ли върти! Колкото по-далече го метне, толкова по-добре за него (естествено). Друга задача представлява боулинг с римляни. Само гледайте да не ударите и Идефикс – малкото кученце на Обеликс. Ключът към успеха е правилният тайминг в мятането....:-)

Управлението в стратегическата част на играта се извършва с мишката. Имате три степени на трудност, което би трябвало да гарантира по-дълго удоволствие. Всъщност аз се съмнявам, че у някого това удоволствие ще продължи достатъчно дълго, ако не е повлиян от сантиментални чувства като мен. Обективно си признавам, че тази игра е просто лошо направена, особено за стратегия. От друга страна обаче явно авторите от Infogrames са специалисти в жанра на детски игрички. Наистина е жалко, че една толкова хубава идея не може да намери подходяща реализация...

Александър Бойчев



Действай! ... като него

Интернет
с гаранция от BIA net

София, ул. Алабин 16-20

тел: 02/987 03 88, e-mail: info@bia-bg.com

Гарантирано връщане на таксата, ако не ви хареса качеството



Във всяко поколение читатели това заглавие събужда различни асоциации. В съзнанието на по-зрелите и по-опитни геймъри веднага изниква мил и скъп спомен за времето отпреди 15 години, когато се играеше едно приятно рали с VGA-графика и забавни неща за управление като например таралежи. По-младата генерация, израстнала пред синия екран и възпитана от кабелната телевизия, вероятно ще се сети за едно игри-

най-младата. Но те като нищо могат да спечелят фенове и сред по-големите геймъри. Всъщност Wacky Races за PC е резултат от госта разпространена напоследък практика. Играта първоначално излиза като

римейк на добре познатия стар рейсър

специално за Sega Dreamcast, а в момента наблюдаваме и преработка на DC-играта в PC-формат. За нас в България това е доста странно явление, но за западния и презадоволен свят е лесно обяснимо – защо да се изкарват пари само от Dreamcast заглавия, когато пазарът на PC-игри е доста по-необятен?! Сметката обаче понякога е без крѝчмаря заради значително по-високите претенции на PC-игриците. Несполучливите опити не са един и два, но не са малко и хитовите конзолни заглавия, превзели след това и съзнанието на PC-манияците. Дали Wacky успява да постигне целта си?

Първо трябва да се уточни, че Wacky не е автосимулатор, а чистокръвен и неподправен funracer. Този жанр винаги е имал своите верни поклонници, тъй като игрите не са времегубещи и са пълноценен заместник на дребни удоволствия от сорта на Solitaire или Minesweeper. Същевременно те нямат претенции да са нещо повече и затова трудно можем да ги критикуваме заради липсата на реализъм, добър изкуствен интелект или невероятна, спираща дъха графика.

Wacky обаче напълно опровергава последните мигуми. Толкова добре анимирана графика не бях виждал много отдавна! Не мога да нарека тези прекрасни картинки по друг начин, освен перфектни. Играта е реали-

зирана на базата 3D-енджин, чието качество е просто отлично. Управлението не създава абсолютно никакви проблеми и бих казал, че



нивата на реализма са сведени до минимум

Любимият ми момент е как мога да донагласям посоката на движение, докато се намирам на пет метра над земята! Менютата са интуитивни и доста добре структурирани, като всичко е на правилното място и не поставя играча пред неразрешими ребуси. През цялото време докато играете (независимо дали сте в състезание или разглеждате менютата) се чуват невероятно забавни коментари. Като цяло общото озвучаване е в синхрон с концепцията на играта, т.е. долавят се шантативни звуци, добре познати ни от анимационното филмче.

Можете да избирате между 11 герои и 22 писти.



отско, но и смешно гетско по Cartoon Network. За всички други обаче Wacky Races се свързва със забавни, добре анимирани и оригинално измислени превозни средства.

Предметът на нашето ревю е новият продукт на Infogrames, френска компания, която се цели в младата аудитория и по-точно – в

графика ★★★★★★
звук ★★★★★★
геймплей ★★★★★★
общо ★★★★★★

PC
CD
ROM

издател
Infogrames

www.wackyraces-thegame.com

системни изисквания

Pentium 233, 32 MB RAM

100 MB HDD, DirectX, Windows 9x



Веднага уточнявам, че и тук се наблюдава популярната тенденция да се правят скрити писти и персонажи, с които можете да се запознаете едва след като преодолеете определен брой задачи. Всеки персонаж разполага със специфичен за него автомобил. Возилата имат две основни характеристики – скорост и стабилност, а всяка количка разполага с уникално оръжие и специално "турбо".

Арсеналът е крайно нестандартен

и в началото, докато се запознавате с играта, често може би ще падате под масата от смях. Какво ще кажете за кошер с оси, мастилени бомби или пък летящо дърво?! Турбото и специалните оръжия обаче имат нужда от муниции, които са разпръснати по цялото трасе. Така че събирайте на воля!

По принцип авторите са се опитали да спазят законите на Нютоновата физика и при отделните колички се наблюдава зависимостта "висока максимална скорост – ниска стабилност" и обратното. И все пак смело мога твърдя, че на практика в играта това съвсем не е така. По-нестабилните колички са по-трудни за укротяване, но това не ви създава чак такъв проблем, както може да ви се строи първоначално. Общо взето всичко е

направено на принципа – карай, за да ти е гот :-))

Можете да избирате между три вида състезание – single player, two players и championship. Не знам дали ще звучи банално, но категорично ви препоръчвам дубой с някой ваш приятел! Настава страхотен купон, освен това винаги е по-хубаво

да праснеш най-добрия си френг

с дърво по главата :-))! За съжаление, играта не може да се играе в мрежа и това е големият ѝ недостатък.

В другите два типа състезание също има невероятна тръпка и пос-



тоянно ви се иска да се пробвате още веднъж и още веднъж... Компютърните опоненти не са особено умни, така че бързият успех е гарантиран. При сблъсък с някой от тях или когато ги центрирате с вашето специално оръжие, те започват да приказват и се обясняват, та чак ушите им плющят...:-)

Трасетата са пет типа – хълмист участък, горичка, нападната от дърводелци, градски район и снежна писта. Всяко от тях си има своите особености – например в града е много по-трудно да се ориентирате, отколкото в горичката. Снегът пък ви гарантира доста по-

ниско сцепление, отколкото по градския асфалт. Един от любимите ми моменти беше върхлитаният трамвай в града, който буквално размазва на пухтия вашето превозно средство!

Накрая бих искал да изкажа и някои съображения. Наблюдава се доста неприятен ефект при вградената камера, когато пред нея се изпреди по-обемист обект. В този случай трудно може да се различи какво точно се случва и като нищо можете да загубите контрол върху ситуацията. Голям минус е и липсата на пълноценен мултиплейър. В крайна сметка това значително съкращава удоволствието от играта. В един момент компютърните противници не могат да ви предложат нищо ново и стават лесна плячка след неколкочасово каране. Разбира се, можете да извикате някой приятел, но винаги е по-хубаво да има повече хора... :-)

В началото изказвах предположения дали Wacky ще бъде поредният провал или пък хит от серията Dreamcast игри, които са преработени за PC. Съмненията се оказаха напразни и поне според мен Wacky е безспорен хит. Препоръчвам го горещо на всички, за които животът е повече забавление и по-малко работа! :-)

Александър Бойчев



БУЛНЕТ®

ПЪТ КЪМ ИНТЕРНЕТ

www.bulnet.com

СОФИЯ, тел: 987 11 22,
ВАРНА, тел: 052/611 964

ЯМБОЛ, тел: 046/64330
ПЛЕВЕН, тел: 064/40003

METAL GEAR

SOLID

Домо аригато, Коджима Сан! Ако бях само PC-геймър, сега сигурно щях да повтарям точно като автора на едно от ревюта за Metal Gear Solid "най-после, най-после!". Но бидейки наглатформен фен на игрите си признавам, че превъртах Metal Gear още преди близо година и половина, когато се появи PAL-версията на може би най-големия PlayStation хит за всички времена.

Няма да предвквам тази станала напоследък толкова модна думичка – "култово". Убеден съм, че знаете какво означава. Използвах я един единствен път, просто защото не се сещам за определение, което по-точно да пасне на Metal Gear Solid. Сред PlayStation феновете на MGS се е развихрила истинска истерия, сравнима само с шумотевицата около Tomb Raider. Апропо, славата на Snake Solid и компания отдавна се прехвърли и в крепостта на PC-лагера.

На пръв поглед историята на Metal Gear Solid е странна смесица от

манга-кич и второстепенен Холивудски екшън

Главният герой, Snake Solid, е суперагент от суперспециалното суперподразделение Fox Hound. Той тъкмо се е оттегил от активна служба, когато му се обаждат бившият му шеф с молба... да спаси света. За пореден път. И за да стане баналното още по-банално, оказва се, че в дъното на новата световна криза е не кой да е, а бившите братя по оръжие на Snake – останалите членове на Fox Hound.



За да вдигнем гравуса още от самото начало, ще спомена само няколко от имената на тези момчета (и момичета) – Revolver Ocelot, Decoy Octopus, Psycho Mantis, Sniper Wolf (това е мацка!) и – не е смешно! – главният злодей и генетичен брат на Snake – Liquid Snake. Ха сега грабвайте речниците, пък да се посмеем заедно!

Странно, когато за пръв път си пуснах Metal Gear, и през ум не ми мина колко абсурдно е всичко това всъщност. Бях така погълнат от интрото и невероятния саундтрак, че всичко ми се струваше съвсем, ама съвсем на място. От първия миг та чак до последния надпис Metal Gear Solid действа като наркотик, пристрастиш ли се – отърване няма.

Играта започва без излишно протакане с едно подгряващо преमेждие в подземен пристан с товарен кей, който е не по-голям от тристаен апартамент. Именно на това доста ограничено пространство авторите на играта са успели да демонстрират кажи-речи 90% от геймплея на Metal Gear Solid. И не защото геймплеят е елементарен

или ограничен, а защото дори това миниатюрно късче от играта (която хич не е малка) е изпипано до самия ръб на съвършенството. Загачата е проста – трябва да се промъкнете в third person перспектива (основната в играта) през помещение, задръстено от няколко товарни контейнера и да се доберете живи и здрави до платформата на асансьора, който ще ви отведе при самия вход на базата. Без да ви забележат двамата пазачи.

Фасулска работа, а?

Не мисля така. Особено на по-високите трудности. Но въпросът не е в трудността, а в тръпката от това да останеш незабелязан. В горния десен край на екрана е разположено екранче, на което е изоб-

графика
звук
геймплей
общо

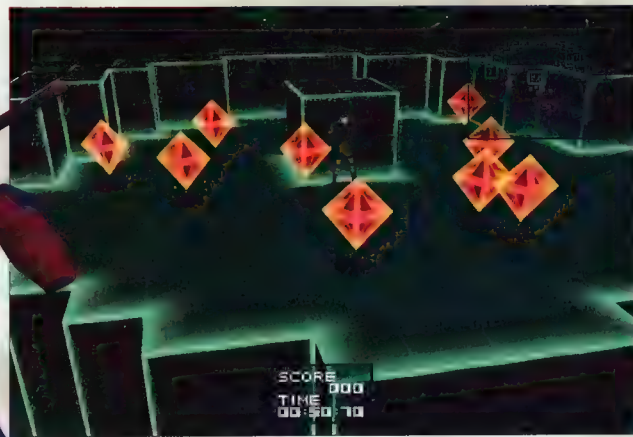
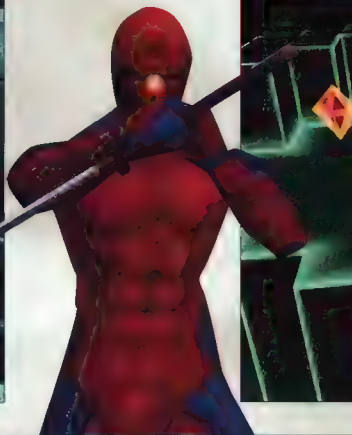


издател

Konami www.konami.com

системни изисквания

PII 233, RAM 64 Mb, Win9X, 3D Video, DirectX 7, Mouse, Keyboard, Joypad



разено помещението, в което се намирате, евентуалните ви противници плюс зоните на тяхното полезрение. Тази "мини карта" е доста полезна с една малка подробност – открият ли ви, тя престава да действа.

И като говорим за откриване, да не забравя да ви спомена, че стъпките на Snake се чуват по-различен начин в зависимост от това дали ходи по циментов под, по метална платформа или пък шляпа в локва. И тъй като дори най-елементарните противници са надарени с генетично изострен слух, те тутакси започват да се чудят какво става дори и при най-малкия странен шум наоколо. Повтори ли се шумът – направо дотичват, а често дори отиват да извикат останалите си приятелчета. А изсипят ли ви се веднъж на главата, пазачите могат да ви изпратят за нула време във Вечните ловни полета, т.е. при последния сейв.

Та да се върнем отново на нашата мини-мисия в товарния пристан. Споменах ли, че Snake все още няма дори мухобойка, камо ли някое по-сериозно средство за умъртвяване? Което, разбира се, не го прави беззащитен, а само вдига допълнително градус на напрежението. Я да видим сега

как можете да неутрализирате пазачите...

1. Можете да се приближите незабелязано в гръб, да ги сграбчите в мъртва хватка като използвате бутона за стрелба (май беше Ctrl) и след това да "помпате" със същия бутон докато прекършите врата на своя противник.

2. Номерът с душенето е доста полезен, но не винаги така лесно приложим. Ако пазачите са двама,



каквото е случаят на пристана, вторият от тях може да дотърчи, докато се опитвате да видите сметката на първия. Няма проблеми – просто обръщате противника, който сте хванали във "вълча хватка", и го използвате като жив щит.

3. Ако ли пък сте пацифисти по душа и трошенето на вратове не ви е по душа, можете да се промъкнете зад пазача и просто да го хвърлите с техника от джиу-джицу. След като падне на земята, той ще е ошашавен поне за две-три секунди, за които спокойно ще можете да се измъкнете незабелязани.

4. Споменах ви вече за начина, по който противниците ви реагират на подозрителните шумове. Можете да използвате острия им слух против тях самите и да ги поведете. Просто накарайте Snake да почука по стената (с "екшън" бутон), до която е долепил гръб и пазачът тутакси ще пристигне.

Макар сюжестът да е по-скоро линеен, към всяка задача в MGS може да се подходи по няколко различни начина. Освен това цялата база ще бъде кажи-речи на ваше разположение с изключение на вратите, за които са нужни пропуски с по-високо ниво на сигурност. За да се справите с повечето босове също ще ви се наложи да търсите по-ин-

телигентно решение от стандартното "натискай спуська, докато затворът ти почне да щрака на празно". А някои от

босовете са го-о-о-ста неприятни, ей Богу!

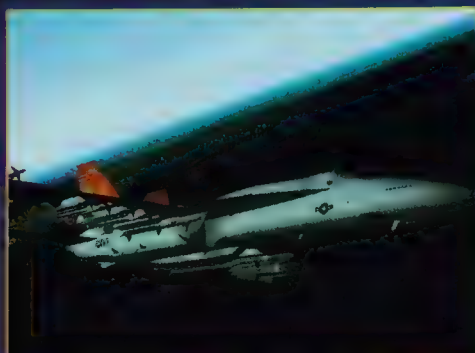
Няколко думи за графиката. PlayStation версията на Metal Gear Solid изглеждаше наистина шашващо. Сега, с помощта на 3D ускорението, Metal Gear Solid наистина се сдоба с последното "заглаждане на ръбовете", което можеха да си пожелаят само най-придирчивите фенове на играта.

Мога да ви говоря още с часове за хилядите дребни, но наистина гениални хрумвания, с които Metal Gear Solid е натъпкан до тавана. За това как момчетата от екипа на играта са ходили специално до Щатите, за да запишат звука на оръжията, тъй като в Япония никои освен военните и полицията не може да притежава лично огнестрелно оръжие. За това колко скици и колко страници текст за изписани за всеки отделен герой. И тъй нататък, и тъй нататък... Но не, няма нужда. Както се казва "не искам да ви разваля обая".

А, да, Хидео Коджима е създателят на Metal Gear Solid. А "домо аригато" означава просто "много благодаря".

Ивелин Г. Иванов

1^{во} Цифрово Фото
 ЗА ВСЯКА ПОРЪЧКА ПО ИНТЕРНЕТ ОТСТЪПКА **20%**
 настолни календари
 поръчки по интернет
 с ваши картинки
 София тел. 02/ 989 0089
 www.digitalphoto.bg
 print@digitalphoto.bg



F/A-18E

SUPER HORNET

ALBANIAN CAMPAIGN

Какво ли щеше да стане, ако Слободан Милошевич не беше сдал доброволно властта в съседна Югославия...? "На кого ли му дреме", щяха да си кажат повечето от вас и вероятно щяха да са прави. В крайна сметка вие сте геймъри, а не геополитически анализатори. На практика обаче вероятно щеше да се случи мазало, което доста да се доближава до сюжета на Albanian Campaign, новият add-on към симулатора F/A-18E SuperHornet на фирмата Digital Integration.

Противно на името си новата кампания няма да ви занимава единствено с проблемите на албанското малцинство в Косово и опитите му да се отдели от Югославия. Става дума за нещо доста по-сериозно, а именно отцепването и на Черна гора. За Белград тази федеративна република има жизнено важно значение, тъй като осигурява стратегическия изход на Адриатическо море. Ако я загуби, Югославия на практика остава без граждан и Военен флот.

Действието в "Albanian Campaign" симулира хипотетичен втори конфликт между силите на НАТО и Белград. Авиацията на САЩ и нейните съюзници отново атакуват югоармията след като тя не само пак се разполага на територията на Косово, но сваля и автономното правителство на Черна гора. Като пилот на добре познатия ни вече F/A-18 E Super Hornet трябва да осигурите въздушна подкрепа на косовските и черногорските партизани, които се сражават срещу елитните сръбски части.

Всъщност играта няма да ви предложи нищо повече в сравнение

с първоначалния вариант на симулатора. За съжаление, новата кампания е представена в доста безужетна форма. Просто ще можете да полетите на борда на новия F/A-18 E Super Hornet и да изпълните още няколко мисии, които общо взето нямат логическа връзка помежду си. Изобщо нямаше да ви занимавам с този симулатор, ако действието му не се развиваше толкова близо до нашата граница.

В F/A-18 E Super Hornet – Albanian Campaign отново ще се наложи да се борите със странната и нестандартна система за управление, която Digital Integration се опитва да наложи. Според мен обаче тя си е чист мазохизъм дори за най-пристрастените фенове на свърхреалистичните симулатори. Почти невъзможно е да запомните десетките комбинации от по няколко клавиша, с които трябва да задвижите Вашия Super Hornet. В случая проблемът е не толкова в трудното управление, а по-скоро в липсата на интуитивност. Все пак реализъм не се постига като тероризираш геймърите с неудобен интерфейс.

Иначе играта е един от най-реалистичните симулатори, правени до момента, но за съжаление е малко грозновато нарисувана. Ако искате да съкрушите сръбската армия, ще трябва не само да овладеете до съвършенство управлението на Вашия F/A-18E, но и изпълнението на досадните предстартови процедури на борда на щатския самолетоносач "Роналд Рейгън". Само внимавайте да не сгазите хората от наземния персонал, докато рулите по палубата, защото ще получите не медал за храброст, а поне десетина години военен затвор...:-)

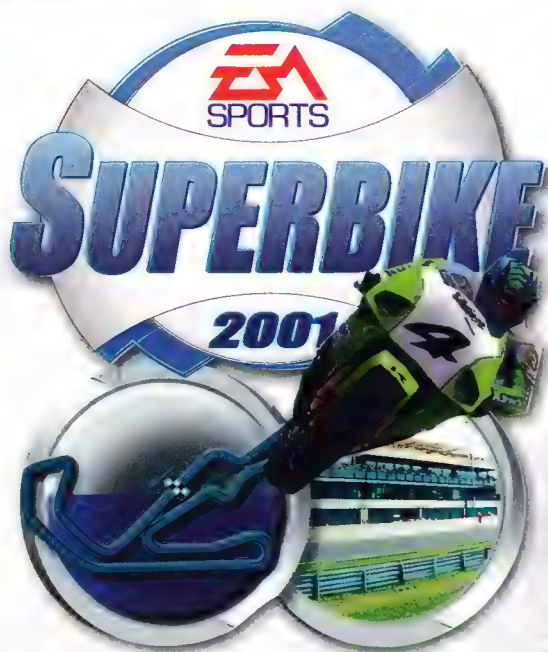
Момчил Милев

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател
Interplay www.interplay.com
системни изисквания
Pentium 233, 64 MB RAM
300 MB HDD, 3D Video, 4X CD-ROM,
DirectX 7, Windows 95/98/ME

FLIGHT SIM



Защо на Запад мотоспортът е по-развит? Защо в България няма хубави писти за Формула 1 и Superbike? Защо не съм достатъчно умен и красив... :-). Тези и още много други въпроси, убеден съм, възникват в съзнанието на всеки любител на високите скорости у нас. Е, поне на първите два мога да се опитам да ви отговоря... :-)

Мотоспортът на Запад е на светлинни години поради няколко причини. Условията за живот са такива, че всяко дете може спокойно да покара маунтбайк на улицата, да се състезава с приятели и, дай Боже, един ден да яхне мотоциклет и да стане професионален състезател. Тук нещата не стоят точно така. Как бихте се почувствали, ако трябваше да ходите на училище с колело? Налага се да изтърпите множеството "добронамерени" шофьори, които отправят топли пожелания към родата ви и карат като герои от Carmageddon. Трябва да стоите дълго пред светофарите с надеждата, че когато светне зелено, ще успеете да преминете невредим. Трябва да дишате "чистия" въздух, пълнеж

белите ви дробове с бензинови изпарения. Общо взето ще трябва да прекарате няколко "приятни" минути из автомобилния трафик. Е, ако това е предразполагаща обстановка, здраве му кажи...

Ако искате поне за малко да усетите как се чувства малкото дете, отраснало в хармония с околната среда, закърмено с любов към всичко, което се движи на две колела, и станало състезател, опитайте Superbike 2001. В тази игра въпросното дете вече е поотраснало, притежава шофьорска книжка и виртуозно управлява

750-кубикови мотори

Но не се заблуждавайте, това не е стратегия а ла Sims, а е спортен симулатор:-). И докато още не сте изпаднали във вънторг ще ви предупредя, че новата игра на EA съвсем не е толкова добра, както изглежда на пръв поглед. Кварталните двуколесни маниаци вече са израснали и са се продали на различни отбори – Suzuki, Honda, Kawasaki, Bimota, Aprilia, Ducati и Yamaha. И тъй като приятелчетата са повече от седем, във всеки отбор има по двама, а някъде и по трима пилоти. Най-общо казано, играта се състои в това да подхванете някой от младежите и да карате, докато не изпилите и последния комплект останали гуми. За деструктивните си цели можете да използвате тринайсет писти по всички краища на света.

Преди да се впуснете в

лудата нагпревара

обаче ще трябва да конфигурирате добре мотора си. Възможностите за промени са много. Нещо наистина хитро е това, че може да коригирате чувствителността (sensitivity) на клавиатурата, джойстика, волана или с каквото там разполагате. Например, когато докоснете лявата стрелка, може да направите двойно салто или пък просто моторът да не реагира. Ако сте настроили копчето на по-висока чувствителност, несъмнено ще успеете да направите пируета. Ако обаче сте

го направили "безчувствено", ще трябва да го задържите поне за 5-6 секунди.

Както при всяка игра от подобен тип, ще можете да изберете Training-, Single Round- или Championship режим. Има и възможност за Split Screen, която момчетата от EA не са доизкусурили, и мултиплейър, който върви сносно може би само на компютрите в Пентагона. Графиката е единственото нещо, което внася малко цвят в тъй сивата обстановка на играта. Нека не забравяме обаче, че в първата част бе госта по-добра за времето си. Ще ви трябва поне Voodoo 2, за да подкарате Superbike 2001 на 800x600 с най-ниско ниво на детайлност.

Звукът не е с нужното качество за подобен тип игра. Това бе проблем и в предишната версия, но авторите май са решили, че сме се примирили с нискокачествените специфекти. Този път те са се сетили да сложат коментар и по време на състезанието. Той обаче е толкова еднотипен, че има моменти, в които коментаторът повтаря една фраза 5-6 пъти подред.

Като цяло творението на EA май не е на нужната висота. Жанрът претърпя голям прогрес след излизането на игри от типа на Need for Speed: Porsche Unleashed, Motocross Madness 2. Просто е не-сериозно фирма от калибъра на EA да пуска такъв продукт на пазара. Но нека не губим надежда, защото идва Colin McRae Rally 2 и други отдавна очаквани симулатори. Дано поне те не ни разочароват.

Орлин Широв

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

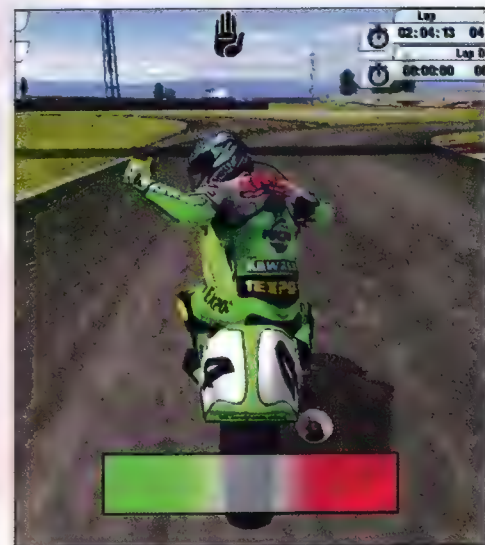
PC
CD
ROM

издател
EA Sports

www.easports.com

системни изисквания

Pentium 200, 32 MB RAM
350 MB HDD, 3D Video



Н е е нужно да си скейтър, за да играеш на MTV Skateboarding, но все пак помага. Е, за по-голямо удобство на геймърите екипът, който е правил тази игра, си е спестил някои реални последици от карането на скейт с голяма скорост и особено от пребиването с четириколесната дъска...:-) Но този факт в никакъв случай не разваля общото ми мнение, че това е доста приятна игра, която обаче, въпреки че ще има своите почитатели, надали ще се понрави особено на хардкор геймърите. MTV Skateboarding е сред малкото конзолни заглавия, които изглеждат повече от прилично дори след като бъдат преработени за PC. Единственият по-сериозен минус е управлението. Това е напълно обяснимо, защото контролерите за телевизионни игри са доста по-удобни, когато става въпрос за нещо от този тип. Можете да разрешите малкия проблем, ако разполагате с джойстик или геймпад с над 8 бутона.

За мое голямо учудване в MTV Skateboarding има и някакви наченки на история, а това е нещо, което в подобен тип игри обикновено просто не съществува. Вие поемате ролята на млад скейтър с амбиции за голяма слава. Първата ви задача

е да спечелите училищното състезание, което не е особено трудна задача. След като преодолеете първото изпитание, местният скейтърски клуб ще ви покани за свой член. Преди това обаче ще се наложи да гържите изпит за влизане в общността. В хода на играта е възможно да ви харесат дори от MTV. В този случай започвате да правите снимки за известната музикална медия. Историята продължава като

накрая стигаме дори до Луната

където управлявате скейт в условията на ниска гравитация. Разбира се, след всяко ниво получавате право да си избирате по-добра дъска или по-хубава марка грехи, с които да преоблечете вашия човек. Общо взето първото ми впечатление от играта бе, че е твърде сложна. Все пак дори аз – скейтър с няколко години практика – не можах да се класирам, въпреки че постоянно правех атрактивни трикове и ги навързвах един след друг. Впоследствие разбрах, че ключът към успеха се крие в разнообразието от номера, а не в сложността им. Допълнителни точки се получават, когато съчетавате изпълнения ед-

но след друго, а също и когато се завъртате под определен ъгъл.

Графиката на играта е на доста добро ниво като движенията на играча са плавни дори и при по-слаб хардвер. Звукът на MTV Skateboarding е на стандартното ниво в сравнение с другите подобни игри. Специално внимание според мен заслужава музиката, която приляга напълно към играта. Присъстват известни бангу като

System of a Down, Deftones и Cypress Hill

MTV Skateboarding предлага няколко различни вида игра, но според мен внимание заслужават само Freerplay и Lifestyle. В първия случай вие свободно упражнявате техниката си на дадено ниво, а във втория следвате сюжета на играта (доколкото може да се нарече сюжет), описан по-горе. MTV Skateboarding е от онези заглавия, които нямат претенции да са суперхит, но носят в себе си някаква доза нестандартност и новаторство. На мен това определено ми харесва, защото тъкмо когато си мислех, че всички идеи отдавна са изчерпани, ето че се появи нещо ново.

Бойко Маркинов



SKATEBOARDING







СИМУЛАТОР

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

издател
THQ <http://www.thq.com>

системни изисквания
Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM
16 MB Direct3D Video card
Windows 9x

PC CD ROM

DEEP FIGHTER

Има игри, от които кожата ти настръхва, но има и такива, от които ти идва да повърнеш. Поне за мен всички игри могат да бъдат разделени на три вида. Към първата част спадат произведения, изстрелващи даден жанр с едно ниво нагоре и предлагащи по-добра графика, сценарий, звук и т.н... Такива заглавия могат да бъдат превъртани отново и отново. Винаги е хубаво те да са под ръка, в случай че ви замъчи носталгия по вече отминалите дни. Вторият вид игри са на ниво, но не ни носят нищо ново и осигуряват един-два приятни прекарани часа в някой климатично прецакан следобед. Към третата категория спадат онези дивотии, които са малък кошмар, връщат ви с поне пет-шест години назад и ви карат да си спомните как верният 486 стеноше при първото пускане на Windows 95. Ще се сетите и за кошмарните погледи, който баща ви хвърляше винаги, когато искахте да инсталирате на харда игра с размери над три дискели и при това компресирана с ARJ. Честно казано мястото на Deep Fighter е в последната категория. Ето и аргументите ми в подкрепа на тази теза...

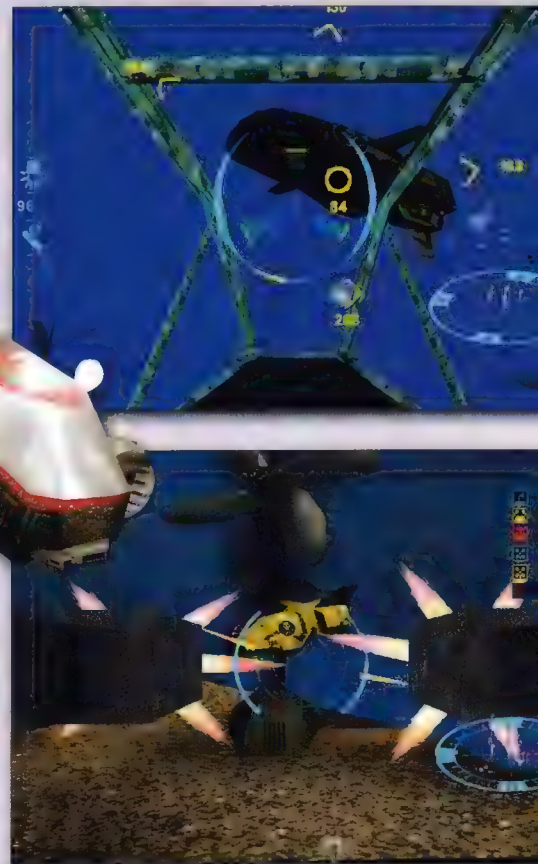
Историята

Ако направите грешката да си

пуснете този набеген симулатор, ще се озовете не в някое опасно и екзотично кътче на космоса, а на океанското дъно на собствената си мизерна планета. Ако сте се нагявали да управлявате въоръжен до зъби подводен кораб, сто процента ще бъдете разочаровани от невзрачната и мизерна подводница, в която ще попаднете. Може би след около час ще си зададете и въпроса защо, за Бога, ви карат да вършите всевъзможни простотии, вместо да ви доставят весела порция стрелба. След още един час съвсем ще бъдете потресен от факта, че никой никъде дори не ви наемва каква е крайната цел на играта и кога би трябвало да свърши всичко това. Според една кратка статия в Интернет задачата е да се осигури защитата на вашата подводна база, за която междувремето се налага да ловите тонове риба и да събирате минерали. Тъпо, нали? Ако в края на краищата всичко върви добре, базата построява огромен кораб и всички щасливо отплават към едно по-добро и светло бъдеще... :-)

Графиката

Версията, която ми попадна, разполага с два режима. Единият е 640X480, а другият 800X600. Само това би трябвало да е достатъчно, за да се досетите за какво става



въпрос. В наши дни дори най-обикновените стратегии разполагат с по-добри визуални възможности. Едно от най-изумителните неща в тази игра са кратките клипчета, които се мяркат от време на време. Всъщност по-абсурдни неща не съм виждал, откакто преди около три години гледах "Флеш Гордън 2".

И така...

Защо не вземете своя увехтял геймбой, защо не си купите си нови батерии и просто не се отгадете поне за половин-един час на добрия стар тетрис, вместо да си губите времето с този тъп Deep Fighter? Според мен създателите на играта са се опитали да направят нещо като римейк на класическия хит от пред 5-6 години Subwar 2050 и са се изгънчили със страшна сила.

Сергей Ганчев

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател
UbiSoft

www.ubisoft.com/usa/e399/deep.html

системни изисквания

Pentium 166, 32 MB RAM, 4 MB 3D

Video, Windows 9x, DirectX

★ \$12,50 ★ НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП!

InterKraft
Internet service provider

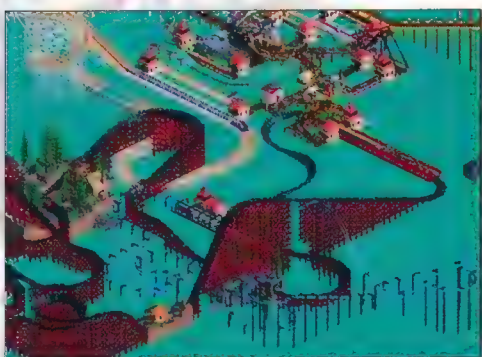
ИНТЕРНЕТ
* ПО-БЪРЗО
* ПО-ДОСТЪПНО
* ПО-КАЧЕСТВЕН

9811602



RollerCoaster TYCOON

Неведнъж съм виждал как нова версия на някоя игра е по-търпна от предишната. Случаят с Roller Coaster: Loopy Landscape поне за мен е малко по-различен, защото това е едно от най-идейните заглавия, което напоследък е влизало в моята не малка колекция. Харесвах в нея новаторски конструираният геймплей, остроумните хрумвания, които допринасяха за по-голям реализъм, и



забавните реакции на хората, посещаващи вашия увеселителен парк.

В новия add-on Loopy Landscape нищо от тези неща не е променено, но е пострадала същината на играта – а именно възможността да си построите свой собствен парк. За мое голямо съжаление повечето мисии в Roller Coaster: Loopy Landscape са базирани на идеята, че трябва да управлявате предварително построен парк. Ролята на играча се свежда до това да води рекламни кампании и да следи промените в цените на съоръженията. В най-добрия случай можете да покажете вашите конструкторски умения при слагането на някоя бугка за сандвичи или захарен памук.

Все пак не липсват и няколко мисии, които изискват от вас да построите изцяло нов парк, но за целта трябва да прахосате минимум 15 минути в изравняване на терена, върху който сте решили да вдигнете примерно катерушка или нещо от този калибър. А ако се

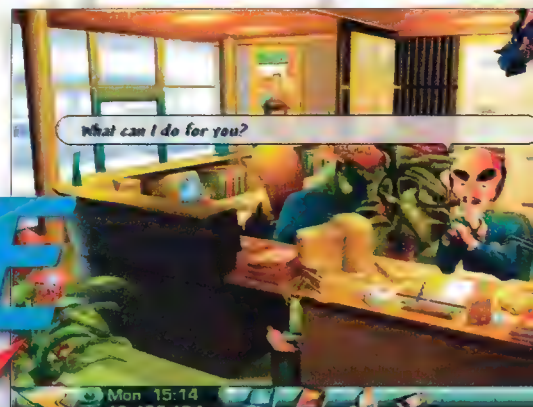
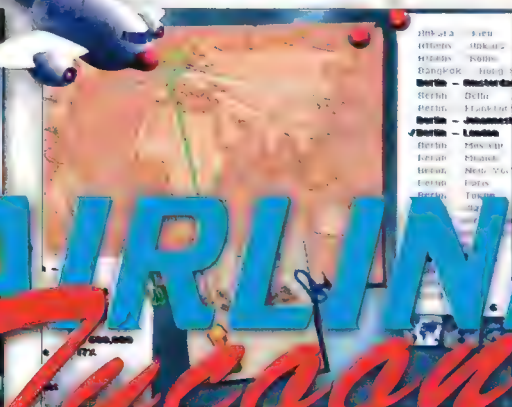
опитате да строите някое от по-големите съоръжения, само изправянето на земната повърхност ще ви отнеме МНОГО повече време.

Май се престарях в описването на лошите страни от играта. Новите неща в Roller Coaster: Loopy Landscape не са чак толкова малко. Като изключим гореспоменатите минуси, към играта е добавен и един допълнителен вид нива (предишният add-on Corkscrew Foolie park имаше два вида) и немалко нови съоръжения, някои от които можете да си изтеглите безплатно от Интернет. Когато research-вате нови технологии, винаги слагайте по някой процент и на "Shops and Stalls", защото посетителите ви са много възискателни към тези малки сергии. Всъщност във вече построените паркове, където вашата задача е да бъдете мениджър, тези бугки са единственото нещо, което можете да изграждате.

Промени в графиката няма. Добавени са нови звуци на различните

roller coaster-и (това са самите увеселителни съоръжения). Може би негативно ми мнение идва оттам, че за мен чарът на Roller Coaster винаги е бил в създаването на нови паркове от нулата. В първата част на играта също присъстваша и нива, където трябваше не да строите, а да управлявате, но за мен те по-скоро бяха вид алтернативна игра, която просто разнообразяваше пейзажа. Да ви призная, свикнах с това да не мога да се намесвам в моя парк като конструктор и че всичките нови машини за research са напълно неприложими в новите нива. Но пък започвам да разбирам, че колкото и да ми се струва гадно, това е един съвсем различен стил на геймплей. Оригиналният RollerCoaster е за хора като мен, които обичат да почват на чисто и да завършат сами своя парк, а новият add-on – за любителите на готовите съоръжения и чисто икономическите симулации.

Бойко Маринков



Икономическите стратегии от семейството на Тусооп-ите винаги са се славели като доста приятни и засукани игри (тук феновете на 3D-екшъните могат да си гюгюкат на воля... :-)). Когато си пуснете Airline Тусооп обаче ще се сблъсквате със сплескани двуизмерни човечета, които щъкат навсякъде, и поне първоначално вероятно няма да разберете абсолютно нищо. Трябва ви поне половин час, за да загреете, че сте шеф на авиокомпания и задачата ви е да си купувате самолетчета, да организирате полети от един град до друг и в крайна сметка да печелите пари. Самолетите са нарисувани като детски играчки, а хората по-скоро приличат на карикатури. И по дяволите, кой ще ми каже защо главата на човечето ми е голяма, почти колкото неговото тяло? :-)

Но не само графиката е нелепа. Звукът също е под всякаква критика. По-печална музика не бях чувал отдавна. Тя е оформена като някакви семпли midi-файлчета, които след 20 минути игра така ще ви омръзнат, че трябва да сте луди, за да не ги изключите.

От пръв поглед ще забележите, че вашето летище е доста странно място. Отвътре то прилича на подводница, а отвън – на спортна зала. Вътре ще откриете билетни каси, барове, магазини, музеи, тоалетни, банки, бугки за вестници и

други обекти, каквито има на всяка аерогара. Но на една истинска аерогара няма да видите как четири еднакви пасажера вървят един зад друг или трима абсолютно идентични каубои с глуповати шапчици се шляят безцелно. Да не говорим за групите от по десетина дебели лелки с кичозни розови грешки и малки кученца, които подскочат като зайци, но всъщност приличат повече на плъхове. Поне бабата с прахосмукачката, която напомня на скенер за оръжие, е само една. :-)

По всяка вероятност обитателите на вашето летище владеят и телепатията, защото обикновено половината от тях си мислят едновременно за едно и също нещо, а мисълта им е нарисувана в облаче над главата. Когато един човек мине покрай някой друг, той се "заразява" и започва да си мечтае за същото. Най-често облачето над главата на каубоите съдържа бутилка и чаша, а лелките си бленуват за шоколад.

Има и друг проблем. Човечето, с което трябва да играя, явно имаше проблеми с пикочния мехур и непрекъснато ходеше до тоалетната. Е, изглежда това е резултат от невъзможността му да си разчете правилно графика на полетите. Курсовете на аеропланите се определят от вашия "герой". Маршрутите са написани на табло в централното фоайе и вашият персонаж непрекъснато трябва да търчи до там от кабинета си, който се намира на втория етаж. Ако имате малко късмет и търпение, ще може да спечелите акции и от други компании, а дори и от съвсем различни търговски дружества. Така парите, с които разполагате, ще се увеличават в геометрична прогресия, докато накрая не загми-

нете всички свои колеги в бранша. И както става обикновено, за награда ще получите потупване по рамото от Вашия бос :-). Имайте предвид, че можете да влизате в гаражите и в багажното отделение на летището, да говорите с различните хора от персонала по телефона, както и да си купувате неща от магазина. Съветвам ви по-често да пиете кока-кола от автомата и да запомните добре пътя до тоалетната... :-)

Парите, които натрупвате, зависят от броя на превозените пътници. В края на всеки ден ще се отчитате за това пред боса. Е, ако другите самолетни мениджъри ви завидят, може да ви се случи и неприятност. На мен например ми взривиха офиса... И все пак оновният мотив в играта е четенето и сметките, а не битките. Така че ако английският не ви е приоритет, не се захващайте с управление на летището. В случай, че компютърът ви работи на 100 MHz и има 8 MB RAM, тази игра може би ще ви позволи да се позабавлявате. Ако обаче разполагате с по-мощен хардуер, по-добре си вземете някоя нормална икономическа стратегия. Въпреки че в геймплея има нещо приятно и забавно, като цяло Airline Тусооп е голяма дивотия.

Свилен Енев

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател

Infogrames

www.spellbound.net/airlinetycoon.html

системни изисквания

Pentium 133, 32 MB RAM

180 MB HDD, DirectX, Win 9x



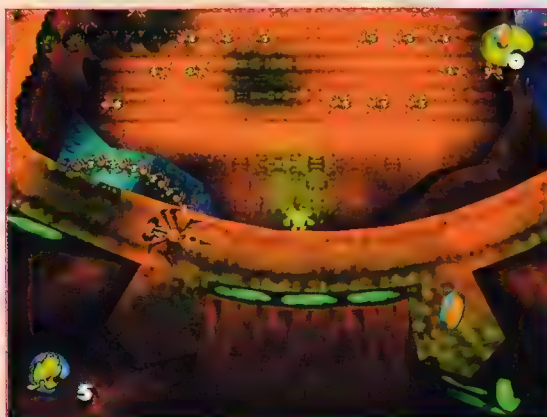


Не, не, не... това не е ретро статия, просто такава в този брой няма да има. Все пак издахме цял извънреден ретро брой, нали? :-). Тази игра си е чисто новичка и при това съвсем актуална от гледна точка на графиката и изискванията към вашата машина. Тя не е точно и втора част на класическата игра от едно време, а продължение на един Frogger от 97-ма, в която главният герой все пак е ЖАБА!

Заглавието ще направи впечатление на англоговорящите, тъй като то по-скоро звучи като Жабар, отколкото като Жабок или пък като Жабчо, както го превеждаха едно време по екраните на огромните конзолни кашони. Целта на онази стара игра бе малко странна – да помогнете на жабата да премине през реката, в която плават успоредно наредени крокодили, костенурки, гънери, лилии и други водни прелести. Разбира се, не трябва да падате във водата. Казано накратко – някаква жабешка тъпотия...

За разлика от госта други "продължения" на класически конзолно-аркадни игри във Frogger (1997) и в настоящия Frogger II не се е запазила голяма част от първоначалната идея. Като се абстрахираме от заглавието, виждаме съвсем актуална jump&run

игра от онзи мун, който кара мунговете с Nintendo64 да гжумкат по цял ден. Става дума за шантавия Bug 3D-аркади, който просто не можеш да наречеш third person shooter по простата причина, че главният герой обикновено е прекалено безмозъчен и не може да се сети за каквито и да било сложни действия като сеене на смърт например. Една шарена жаба просто се разхожда наляво-надясно по нивата, а ка-



гу. Всеки от тях си има свой собствен стил на околната среда и гаговете. Босове, които трябва да бъдат разфасовани, не се забелязват. Колко точно са епизодите не знам, защото след 8-ия ми се скъсаха нервите да подскачам наляво-надясно. Както споменах по-нагоре, оръжия няма, което допълнително обезмисля цялото начинание.

Из нивата има разни забележителни типове:

- пет други жаби, които трябва да спасите;
- пеперуди, които нашата кръкаща приятелка прилавя от разумно разстояние. След като приключи с храносмилането им, тя започва да се чувства по-бърза, по-свежа или просто с още един резервен живот;
- гагове, които се пречкат и ви действат смъртоносно при допир.

Причината играта все пак да се нарича Frogger е, че разните гагове си обикалят в точно определени траектории – където има вода плуват на равни интервали, където няма – проявяват изобретателност и притичват. Общо взето нужните игрални умения отново се свеждат до бърз рефлекс и добра преценка за точния момент, в който да продължите напред. Точно както беше в предишните Frogger-и...

Иначе от гледна точка на разнообразието на препятствията Frogger II определено си заслужава няколкото часа. Авторите са си дали зор и са изобретили всевъзможни щуротии. Ще се наложи да преведете жабата през платформи, системи от бутони, скокчета, асансьори, завоичета, тунели, малки логически пъзели и на последно място – стада енергични гагове, които по принцип няма да ви посегнат, ако не им заставате на пътя. По нивата са пръснати и 25 монети. Ако успеете да ги оберете, може да преигравате даденото ниво, когато си поискате.

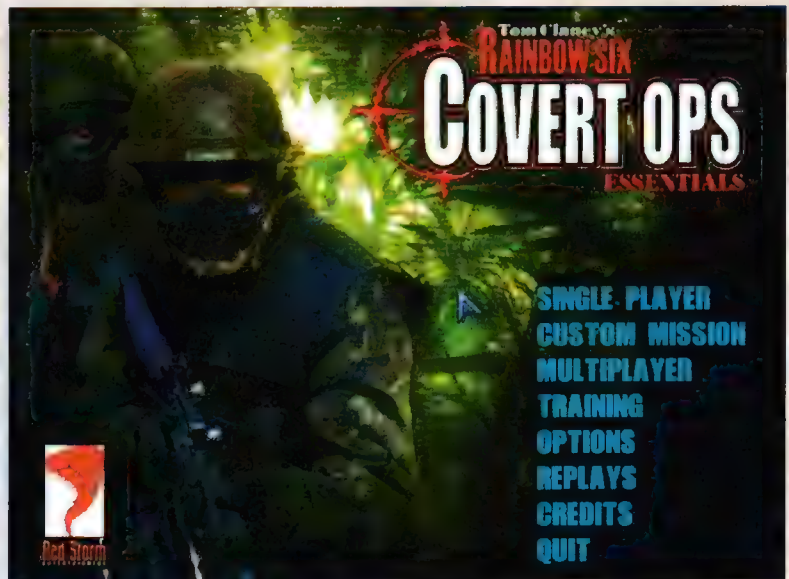
Има и някаква история, която се разказва в анимациите между епизодите. Ама вие така или иначе сигурно вече поглеждате с досада към края на абзаца, така че ще я спестя... :-)

Георги Пенков

JUMP & RUN	графика	★★★★☆	PC CD ROM
	звук	★★★★☆	
	геймплей	★★★★☆	
	общо	★★★☆☆	
	издател	Hasbro Interactive	
www.hasbrointeractive.com/frogger2/			
системни изисквания			
Pentium 100, 32 MB RAM, 25 MB HDD			
OpenGL, Windows 9x			

мерата я следва. Ако е нужно, гледната точка се завърта, така че почти през цялото време да се намира някъде зад вашето земноводно. Играта прави това толкова добре, че след половин час ви е гарантирано ако не морска болест, поне главоболие.

Както стана ясно, играта е разделена на нива, обединени в епизо-



Когато излезе първият Rainbow 6, реших, че съм намерил играта на мечтите си. И тя наистина бе такава – перфектна за времето си графика, идеален геймплей и най-впечатляващото – атмосфера от романите на Том Кланси, толкова допринесла за успеха (и трудността) на играта.

В продължението – Rogue Spear, повечето недостатъци (доколкото ги имаше) бяха изгладени, макар да останаха някои гразнещи гребели. След като я изиграх, а повярвайте – това никак не беше лесно, започнах да си точа зъбите за следваща част, надявайки се тази линия на възход в качеството да продължи. Опитах да се залъжа със SWAT 3, обаче изобщо не можах да свикна да не застрелвам гадните копелета в мига, в който ги зърна.

И най-после настъпи дългоочакваният момент – Red Storm пуснаха на пазара новия си продукт, похвален ми от приятели като "Rainbow Six 3" и обещаващо наречен "Операции под прикритие". Седнах, разбира се, да я играя, опитвайки се да не танцувам от кеф на стола. Обаче, когато от Startup-менюто се разнесе убийствена музика, не издържах и се подгадох на еуфорията. Нещастната мебел още е счупена :-).

Като изпечен геймър skip-нах

training-а и се хвърлих с главата напред в действието на първата мисия. И ме уби първият терорист, който срещнах. Явно, казах си аз, съм позабравил играта. Пуснах си една от тренировъчните мисии тип Lone Wolf (това значи, че играя сам, без екип и мога да си избирам броя на лошковците) и се захех да влизам във форма.

Хубавите неща веднага се наближа в очи и отново ключовата дума е "атмосфера" с главно "А". Ако не харесвате екшън-трилърите, едва ли ще разберете възторга ми, но за мен напрежението, което влива адреналин в кръвта, е от изключително значение за една игра. Тясната, клаустрофобична обстановка, дебнещият зад ъгъла враг... Просто мечта.

Крайно ми се понрави и шумът от стъпките, който е различен в зависимост от терена и в повечето случаи представлява леко шумолене. За разлика от всички останали 3D-shooter-и, където повереният ви мускулист батко трополу като стаго бизони...

И тук, за мое огромно съжаление, положителните страни на играта свършват.

Ред е на лошите новини. Не е за вярване, но пак ни извозиха! Сега ще разберете защо. В т.нар. Covert

Ops нововъведения практически липсват.

За звука – или лошо, или нищо. Музиката е ужасяващо монотонна, няма нищо общо с откриващото парче. Да не говорим, че ако не се сетите да я намалите в началото, тя ще е толкова силна, че нищо друго няма да се чува.

При движение през храсти шум липсва, но това не пречи на гаговете да ви убиват в гората още преди да имате визуален контакт с тях. Което пък ме навежда на мисълта за изключително ниското ниво на "човечност" на противниците ви. В смисъл, че не постъпват така, както би постъпил човек на тяхно място. AI-то им е много ниско и в повечето случаи действат откровено идиотски. Това се компенсира от свръхчовешката им точност и бързи реакции. Тъпо, нали?

Не е за вярване, но на целия диск, ако изключим тренировките, има само ТРИ мисии, които имах съмнителното удоволствие да премина за половин час.

С моя нередовен стомах прекарвам дневно повече време в тоалетната, което ме подсеща за мястото, където ще отиде точно сега дискът с играта :-).

Петър Стойков



PlayStation 2

ИСТИНАТА ЗА "ЧЕРНАТА КУТИЯ"



Какво би трябвало да представлява една черна кутия? Накратко – мечтата на среднотатистическия потребител. Малкото, черно нещо в пластмасова кутия, което ще си седи кротко върху телевизора, ще мига с лампички и ще служи едновременно за телефон, факс, видео, дисплейър, компютър, перална машина... Добре де, това с пералнята беше майтап. Сигурен съм, че схванахте идеята. Забравих само да добавя, че въпросното чудо на техниката трябва да има само две копчета – едно за пускане и спиране и едно за... всеки случай :-). Защото негово величество Клиентът не трябва да бъде тормозен. Потребителят изпитва тих (и не го-там) ужас от борбата със засукани инсталации, упътвания с дебелата на "Тримата мускетари", или умопобъркващи словосъчетания от рода на "хардуерна несъвместимост". Освен това не бива да забравяме, че среднотатистическият клиент няма хол с площ 300 кв. м, където да струпа на камара поне десетината парчета домашно видео, аудио и всякаква друга техника.

Майтапът настрана, новата конзола на Sony – PlayStation2 доста напомня за прословутата черна кутия и то далеч не само по цвят. В нея освен 128-битова видео игра са интегрирани още DVD-устройство и CD плейър плюс евентуална (предвидена за по-късен етап) възможност за Интернет браузинг, игра в глобалната или локална мрежа, онлайн телевизия, а защо не и за няколко прости офис-приложения като редактори на текстове и електронни таблици например. Нека не забра-

вяме и за звука – PS2 поддържа стандартите Dolby Digital и DTS (Digital Theater Sound), но за онези от вас, които могат да си позволят глезотии като усилватели и специален набор от колонки, разбира се. Твърде много информация като за начало, нали? Затова ще карам едно по едно...

ХАРДУЕР

CPU – 128-битов RISK-процесор Emotion Engine

Тактова честота – 294, 912 MHz

Cache – Инструкции: 16Kb, Данни: 8Kb + 16Kb (Скрити)

Системна памет – 32 Mb Direct RDRAM, пропускателна способност – 3,3 Gb/сек.

Производителност при операции с плаваща запетая – 6.2 GFLOPS

3D геометрична трансформация – 66 милиона полигона за секунда

Хардуерен декодер на изображението – MPEG 2 (DVD качество)

ГРАФИКА

CPU – Graphics Synthesizer

Тактова честота – 142, 456 MHz

DRAM трансфер – 48 Gb/сек.

Максимална производителност – 75 милиона полигона за секунда

ЗВУК

CPU – SPU2+CPU

Брой на гласовете – ADPCM: 48 канала при SPU2 плюс програмируеми гласове.

ДИСКОВО УСТРОЙСТВО

CD-ROM (24 скоростен), **DVD**

ROM (4 скоростен)

Само един момент да избърша морното си чело... Сложничко се получи, признавам. В случай, че поне 50% от по-горния абзац ви звучат на старомонголски (точно както на мен), ето ви малко разяснения за простосмъртни хора.

Преди всичко ми се иска да добавя нещо за тактовата честота на основния процесор. Няма спор, че 300 мегахерца не звучи доста впечатляващо на фона на последните Pentium-и. Освен това етикетът "emotion engine" е по-скоро рекламен трик. Разбира се, че и това е процесор като всички останали. Той оперира с данни, а не с емоции. Ще ви издам една тайна, номерът е не в централния, а в графичния процесор (въпросния Graphics Synthesizer). Точно както при архитектурата на първия PlayStation и този път съвсем логично големият зор се стоварва на неговите рамене. Нека не забравяме, че в света на игрите всичко върви към 3D...

Поне на хартия графичният процесор е способен да опика 75 млн. полигона в секунда, което е кажи-речи два пъти повече от способностите на коя да е видеокарта за PC в момента. Да не забравяме и за богатия набор от 3D ефекти, които поддържа Graphic Synthesizer-ът на PS2. Колко богат? Ами толкова, че да кара шефовете на Sony да се изнервят при мисълта, че масовото навлизане на HDTV (High Definition Television) е все още въпрос с неясно бъдеще. Накратко HDTV е телевизионно изображение с качество, което е сравнимо единствено с това на PC-мониторите. За евентуал-



ната разделителна способност на телевизорите от ново поколение все още може само да се гадае. Но безспорен факт е, че графичната мощ на PlayStation2 вече е достатъчна, за да се справи с подобно предизвикателство.

СЪВМЕСТИМОСТ

Старите конзолни фенове вероятно вече си блъскат главите над този болезнен въпрос. Всъщност коя да е от игрите за първия PlayStation ще може да се играе и на PS2. Това се дължи преди всичко на факта, че кажу-речи целият PS1 (както вече ще се нарича добрият стар PlayStation) е интегриран в архитектурата на PS2 и натоварен с ролята на входно/изходен процесор... Какво! Старите PlayStation игри с 3D ускорение? Супер! Един момент, изпуснете парата. Нещата не стоят точно така по ред скучни за обяснение причини. Всъщност лека промяна в графиката на PS1 игрите ще има. В менюто на PS2 има подменю TEXTURE MAPPING. Ако в него изберете опцията COMPATIBLE, старите игри на практика ще изглеждат по същия начин. Ако ли пък изберете SMOOTH, ще действате нова функция, която не е точно 3D ускорение, но по думите на някои върши чудеса.

"Чудесата" в случая се изчерпват с лекото размазване на пикселите от фона, докато фигурите на преден план си остават същите. И слава Богу, защото просто вече съм виждал чудесата на прехваления Bleem! и смея да твърдя, че в 99% от случаите резултатът си беше чиста "манджа с грозде". Ко-

гато една игра не е правена за 3D-ускорение, тогава май е по-добре да я оставим такава, каквато си е.

Не съм виждал как точно работи SMOOTH опцията в действителност, но впечатленията ми от няколкото уж изумителни скрийншота по системата "преди и след" са, че няма абсолютно никаква разлика. Да чукна на дърво, все още съм добре със зрението. С две думи, радвайте се на факта, че нито една от вашите PS1-игри няма да отиде на вятъра.

Освен това спомняте ли си кое беше едно от най-досадните неща в стария PlayStation? Точно така – времето за зареждане. И как иначе, та нали неговото праисторическо CD-ROM-че беше еднокоростно! Новата конзола PS2 ще разполага с 24-скоростен CD-ROM, което може да не е върхът на сладолега, но пък е повече от достатъчно.

ДЖОЙПАДЪТ

Винаги съм казвал и ще продължа да го твърдя, че няма по-добър джойпад от този на PlayStation. Нито сред конзолните аксесоари, нито сред тези за PC. Това безспорно е най-удобното, най-функционалното и – не на последно място – най-нечупливото нещо от този сорт, което някога съм държал в ръцете си. Джойпадът на PS2 е черно на цвят копие на своя предшественик. Разликата всъщност е само една – всички, ама абсолютно всички бутони на PS2-джойпада са аналогови! "Цифровият" бутон има две позиции – натиснато и отпуснато, докато аналоговият му събрат отчита няколко степени на натиск, рес-

пективно – на отпускане.

Все още ли не разбирате накъде бия? Ами представете си, че играете рали. Единият от бутоните е назначен за газ, друг пък – за спирачка. Ако бутонът на ускоряване е цифров, той ще отчита две положения – с газ и без газ. Да де, но това не е електрокар, а – да речем – Porsche Boxter. От друга страна, ако бутонът е аналогов, между двете крайни положения ще има множество междинни степени. Sony твърдят, че техните аналогови бутони различават 256 различни степени на натиск. Нямам повече коментари.

ПОРТОВЕТЕ

USB порт – интерфейс за свързване на периферни устройства, който е на път да се наложи дори в PC- и Mac-платформите. Освен няколкото "гребни" преимущества, като например факта, че е цифров, че е по-бърз или че към един такъв порт могат да бъдат включени едновременно няколко устройства, USB се характеризира и с още една малка особеност, която маниаците сто процента ще оценят по достоинство. Вече, за да включите ново USB устройство, не е нужно първо да изключите компютъра или конзолата си.

I-Link порт – Той е известен още като "Firewire". Това изглежда ще е новият стандарт за трансфер на цифрова информация между устройства. Вече доста камкордери, лаптопи и други цифрови джаджи имат такъв порт и могат да бъдат свързани, за да потекат помежду им звуци, изображения, информация и какво ли още не по ед-



на единствена тънка жичка. Основно преимущество – СКОРОСТ!

Наистина засега няма нито едно периферно устройство за PS2, което да се прикача към някой от двата порта. Но повярвайте ми, това положение ще се промени много скоро.

НОВАТА МЕМЪРИ-КАРТА

В случай, че никога не сте играли на видео-конзола, ще се наложи да ви обясня какво всъщност е предназначението на мемъри-картата. Това малко, пластмасово блокче няма нищо общо със системната памет. В PlayStation мемъри-картата служи само за записване на сейфове от всяка игра. Тя (нейният базов модел) е разделена на 15 блока и всеки от сейфове на различните игри обикновено изисква по един такъв блок. Има обаче и немалко игри, чийто сейфове гълтат по три, четири, че и повече блока. Всеки сейф може да бъде изтрет или пък прехвърлен на друга мемъри-карта благодарение на втория слот за мемъри-карти.

Базовата мемъри-карта на PS2 ще има обем от 8 Mb (8 пъти повече от тази на PS1). Тя отново ще бъде използвана предимно (и засега единствено) за съхраняването на вашите сейфове.

Може би сте чували за проблемите на новата конзола веднага след премиерата ѝ в Япония. Ставаше въпрос за това, че някои от машините отказваха да разпознаят DVD-дискете и съответно да ги "просирият". Оказа се, че причината е в мемори-картата, където първоначално се съхраняваха DVD-грайверите на PS2. Sony ликвидираха проблема почти мълниеносно като прехвърлиха грайверите в чип, който е интегриран в самата машина.

DVD

Това са трите магически буквички, които вече превзеха сънищата на всеки втори аудио/видео маниак. Включването на DVD грайв в новата конзола беше наистина гениален ход от страна на Sony. Дали PS2 е пълноценен DVD плейър? С една дума – ДА. Пускането на DVD disk с първите японски PS2-машини обаче явно е било едно малко приключение. За целта е било необходимо първо да пхнеш мемори-картата с грайверите в слота, след което да заредиш нужните програмки от специалния DVD start-up disk, да го извадиш и да сложиш (най-после!) DVD диска, заради който всъщност из-

вършваш цялата операция. Досадно, а! Добрата новина е, че европейската версия на PS2 няма да се нуждае от тези сложни ходове. Освен това вече има дистанционни за PS2.

Като тежлив чертата, това прави един доста приличен DVD плейър, не мислите ли? Е да, остава регионалното ограничение, но доколкото знам вече има чипове и дори чийтове, които позволяват на японска машина да се гледат американски DVD-та. Предполагам, че е въпрос на време и този проблем да отпадне.

ИНТЕРНЕТ

Отначало се говореше, че PS2 ще включва и модем. Разбирай връзка с Интернет, e-mail, on-line гейминг и т.н., и т.н. В движение се оказа, че "възраждането" на какъв да е модем не е чак толкова добра идея. И така PlayStation2 се появи без въпросното устройство. Не че към USB-порта не може да се включи USB модем. Проблемът е, че освен хардуер за Интернет-браузинг ви е необходим и някакъв софтуер. Засега никой не се е засилил да пише, а камо ли да издава Интернет-браузър за PS2.

Тогава какво? Sony са решили да заложат изцяло на broadband връзката, тъй като според тях 56K-модемите щели само да представят в лоша светлина тяхната скъпоценна машинка. Какво е broadband връзка? За гългия отговор просто нямаме време и място. Краткият е – несравнимо по-бърза (в десетки пъти) връзка, която може да бъде използвана перфектно и за Интернет услуги и браузинг.

Естествено, идеята на Sony е госта по-амбициозна от това да бъдат просто Интернет провайдер. В начален стадий е проектът им за своеобразен broadband сървър, който ще осигурява на абонатите на практика всичко, за което могат да си мечтаят – от филми и музика до цели игри. Вече се носят слухове, че малко след реализирането на broadband проекта всички-PS1 игри ще могат да бъдат изтеглени безплатно по кабела. Звучи прекрасно, нали? Но не бързайте да изхвърляте своите игри за старата конзола. Очаква се broadband връзките да се наложат масово в Англия да речем към края на 2001 година. Колко ли време ще е нужно тогава на България?

ПРЕМИЕРАТА

Както знаете, японската премиера на PlayStation2 се състоя през април. Първоначално беше планирано об-



що евро-американско PS2 представяне. Към края на лятото обаче стана ясно, че на заплануваната дата (26 октомври 2000 г.) новата конзола ще появи само в САЩ. Европейската премиера беше преместена с около месец напред за 24 ноември. Познайте от три пъти дали България е включена в списъка на облагодетелстваните територии. Точно така, не е включена! От Sony България твърдят, че PS2 ще се появи и у нас, но най-рано през януари догодина. Въпреки това се носят слухове, че демонстрации на PlayStation2 ще има на тазгодишното BAIT Ехро.

ЦЕНАТА

Българската цена? Божа работа. Слуховете са за около 450 щатски долара. Засега е абсолютно ясна само цената за Щатите – 300 долара, и за Англия – 300 паунда. Сецате се, че британците изреваха яко нещо в стил "Грабят ни!". Хладнокръвният отговор на Sony беше, че цената за всеки от различните пазари е съобразена с местния покупателен потенциал и със съответните данъци и такси.

БЪДЕЩЕТО

Наскоро президентът на Sony Computer Entertainment International Кен Кумараги спомена, че не е изключено PlayStation3 да бъде изцяло интегриран в някои от страхотните нови телевизори на фирмата. Според него подобна идея следвала естествения ход на еволюцията в областта на домашните забавления. А споменах ли нещо за някаква си "черна кутия" в началото на това писание или само така ми се струва?

И тъй, да тръпнем ли в очакване на българската премиера на PlayStation2 или да заложим на доброто старо PC? Или пък на X-Box, да речем. Принципно погледнато, 450 долара не са никак малко пари. НО... един приличен DVD-плеър в момента струва около 300 долара. Един качествен персонален компютър, с който да играете на воля, излиза поне 800 долара. Да ама къде ти компютър, къде ти видеоигра, ще кажете. Разликата вече далеч не е като за два пъти повече пари. Нека сложим на везните и пълната съвместимост на PS2, липсата на каквито и да било инсталации плюс всички екстри, на бъдещата конзола. Аз лично не бих се замислил и за секунда.

Ивелин Г. Иванов

ШОКОЛАД С АТМОСФЕРА



Wizards & Warriors

Забелязвате ли как hardcore RPG-тата стават все по-малко и по-малко? Истина е, че се нароиха множество Diablo-клонинги (някои по-добри, други по-лоши), а те не могат да задоволят напълно потребностите на по-зрелите фенове. Последното добро заглавие беше Might and Magic VIII на 3DO, но и то бе попретупано и повече приличаше на add-on, отколкото на самостоятелна игра. Точно затова с голям интерес очаквах да се появи новата творба на Activision Wizards and Warriors.

Кои са най-важните елементи в едно качествено RPG? Верният отговор не е, че са неговата цена и количеството полуразголени женски персонажи :-). Просто всяка игра от този тип се превръща в боклук без оригинален сюжет и удобен интерфейс. Липсата им може да съсипе и най-добрата идея и нито отличната графика, нито гениалната музика оправят нещата. Историята трябва да е увлекателна, добре разказана и умело комбинирана с разнообразни квестове, които да я обогатят. Другата съставка от рецептата за идеалното RPG са битките. Те не трябва да са напращащо много, защото играта може да се пре-

върне в усложнена имитация на Quake. Ако пък сраженията са отегчително малко, RPG-то се изражда в адвенчър (а на нас не ни се занимава с квестове в момента :-)). Черешката на върха на тората най-често са добре измислените магии, без които иначе добра ролева игра може да се превърне в еднотипно клане. Ако сте забелязали,

именно това е формулата, която превръща епизодите от поредицата Might&Magic в хитове.

Първото, което ще ви направи впечатление (за жалост лошо) във Wizards & Warriors, е интро-то. Ехо-о, Activision, вече е 2000 год., а не 1998-ма :-)! Качеството на филмчето е на нивото от Warcraft II, но това можеше да се преглътне, ако историята беше поне малко по-интригуваща...

Преди много, много години, в едно далечно царство живеела една гад

Тя била толкова голяма, че спокойно можем да я наречем гадище. И понеже всяка гад изпада в депресия от скука, нашата решила да тероризира местното население. Но да тормозиш хорицата само с лапи и мръсни помисли не е много болезнено и ефективно. Затова гадището си взело меч, ама мно-о-о-го специален меч. Особеното в него бил не рубинът на ефеса, а острието. Изковано от древни майстори (нали знаете, те древните само това правят – създават разни полезни нещица за бъдещите герои), от едната си страна то носи силата на доброто, а от другата – духа на злото. Двете сили се взаиморавновесяват, ако оръжието попадне в ръцете на човек с добро сърце. Но нашето гадче определено не е от този тип, още повече дори не е човек. Така че можете да си представите какво настъпва. Настанали кръвопролития и безредици, цялата земя се изпълнила с маги-



графика
звук
геймплей
общо

★★★★★
★★★★★
★★★★★
★★★★★

PC
CD
ROM

издател

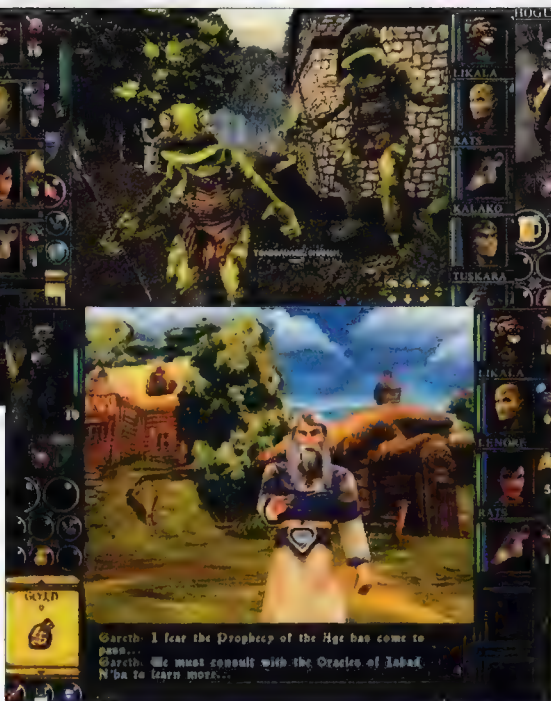
Activision www.activision.com

системни изисквания

Pentium III 450, 64 MB RAM, 800 MB HDD

16 MB Video, 24x CD-ROM

Windows 9x



чески същества, които искали да убиват, грабят, бесят и изяждат. Вашата задача е да се борите с гадчето, да му свиете меч и да спасите света, ако преди това не сте умрели от коварна стрела или от скука. Както виждате, раздел "сюжет" спокойно може да получи среден 2.50.

Началото

След тежка вечер се събуждате с още по-тежък махмурлук в едно градче. Все още сънени отбелязвате, че по улиците му бродят само старци, деца и жени. С мръсно хихикане се насочвате обратно към кръчмата. Именно там създавате героя си и събирате неговата компания. Имате на разположение 10 раси (елфи, феички, гжуджета, слонно-, тигро- и прасоподобни животни, мишки, хора и т.н.), всяка от тях с уникалните си бонуси. Героят може да бъде мъж или жена, които също имат различни способности. Следва избор на една от четирите професии. Това са класическите воин, маг, крадец и монах. Трябва да изберете и още пет неговии придружители.

За начало е добре да направите група от fighter-и, един маг и монах. С нея можете да изкарате цялата игра. Това се дължи предимно на системата за бой. Феновете на Might and Magic ще останат неприятно изненадани от липсата на Turn mode, а Quake-манияците – че няма базака. Около

90% от играта ще прекарате в безразборно кликане

по екрана и ругане по адрес на фирмата-производител. Наистина не очаквах такова нещо от създаателя на Wizardry – една от най-ус-

пешните RPG-сериите в геймърската история. Както вероятно знаете по-старите от вас, г-н D. W. Bradley е участвал в изработването на епизодите от IV до VII.

Освен това не знам защо Activision са нарекли играта Wizards and Warriors при положение, че всеки опит за използване на магия води до смъртта на половината ви група. Докато вие се туккате да нагласяте курсора, врагът не спи, а удря, хапе или разказва тъпи вицове. А ако поискате да излекувате някой герой с отвара, то бойното поле се превръща в миниатюрно катре (3 на 5 см.) в горния десен ъгъл на екрана и посмъртно разбирате, че онази купчина пиксели е всъщност вълк. AI-то на играта е друг проблем. Ако се разтичат по нивото, скоро след вас се оформя една малка потеря и логично се стига до Game Over. Едно от малкото свежи хрумвания е черепчето, което остава след героя ви после.

Като споменах AI, не мога да не се спра и на странните същества, населяващи близката горичка. Например доста комична е реакцията на тролчетата, когато ги оставите на червено. Гадчето промърморва

"Run trolly, trolly"

но вместо да си плъве на петиците, продължава да ви млати, докато евентуално гушнете букета. Пак там (на една полянка, в близката горичка, ама без сърнички и зайчета :-)) се появяват полу-жени – по-

лу-кози (без мръсни асоциации, моля). А-а и да не забравя – създанията са полуголи. Тези същества се залепиха за мен и просто се смееха истерично и подкачаха насам-натам. Най-накрая ми писна и заклах едната... И

добре, че героите ми тичат бързо. Всъщност бягането е друг абсурд – героят ви може да прекоси в свински тръст два метра и да се запъхти като гепутат, останал без мерцедес и личен шофьор :-).

Градовете във Wizards & Warriors са гразнещо статични. Едно време наприемр ми беше доста приятно да се разхождам по улиците на Celeste в Might and Magic VII и да пия от фонтанчетата. А ако някой ме преследва, да го подмамвам в лапите на градските пазачи, след което да гледам клането от безопасно разстояние. Тук такива работи няма да видите. Всъщност градовете са два и във всеки от тях ще намерите нужните ви магазини и тренировъчни арени. Пропуснах да ви кажа, че след като съберете малко опит и внушително количество пари, ще можете да ънгрейдвате героите си в по-високи длъжности.

За да погледите играта, се нуждаете от поне 64 MB RAM (желателни са 128), но наистина графиката си струва. Музиката също е добра, но в сравнение с M&M 7 и 8 тя е кръгла нула.

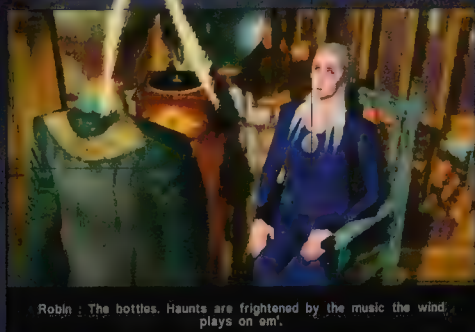
Не ме разбирайте погрешно – играта е приятна и няма да се разочаровате, ако си я купите. Критикувам я, защото бях вложил големи надежди за нея. Все пак тя ми отне почти цяла седмица, а това говори добре за нея. А и нали трябва да си убиете времето до излизането на M&M IX.

Георги Панайотов

BLAIR WITCH

VOLUME 1

RUSTIN PARR



Robin: The bottles. Haunts are frightened by the music the wind plays on em.

Филми на ужасите има колкото си щеш, но истински хорър се среща рядко. Към споменатото изключение се включва и вече придобилият култов статус по широкия свят филм Проклятието Блейър. Той мина през нашата страна доста незабележимо и не срещна радушния прием на публиката, както стана в Европа и САЩ, а беше грубо разчепкан и оплют от родната критика (ако не вярвате, потърсете в архива на www.netinfo.to секцията за кино). По света обаче филмът стана сензация поради две причини - първо, защото атмосферата на загадъчност и хорър-трилърката бяха вцепняващи (просто друга, по-подходяща дума не мога да се сетя) и второ, защото този филм доказва на света, че не е нужно да разполагаш със свръхбюджет, за да постигнеш касов успех и да осигуриш старините си. Просто тримата млади и ентусиазирани автори и режисьори през миналата година успяха да получат \$140.000.000 приходи срещу смешните за кино-мощаите инвестиции от \$35.000!!! Така че излизането на играта Blair Witch Project изобщо не е изненада. Все пак живеем в

свят, където интересът клати феса! :-)

Разбира се, колко често се е случвало да виждаме на пазара игри, които използват безбожно скъп лиценз, а същевременно като геймплей и атмосфера издишат катастрофално. Достатъчно е да ви спомена само Джурасик парк или ако щете Терминатор. За щастие в случая с Blair Witch Project нещата стоят по-добре, но пък тук може да се забележи разлика между идеята на филма и компютърната реализация.

Страх...

Ако хората, които познавате, ви се струват пребледнели и вцепенени, ако усещате нощем странен полъх и виждате вампири и върколаци, тогава трябва да се обърнете към Spookhouse - секретна служба със задача да "усмирява" блудните души на зомбираните и да намира подходящи парцели за техния гроб. Историята малко прилича на Досиетата X - имаме двама главни герои, Stranger и Elspeth Doc Holliday. Stranger е печен тип с шифер от 60-те и хумор от въпросната епоха, който много, ама много добре кълца вампири. Дос е чистокръвна англичанка, голям ентузиаст като Stranger и също толкова ненормална, хобито и е копаене на 5-метрова яма. Естествено има и евтина любовна история, но на Дос изобщо не му пука за своя колега и нещата са сведени само до ниво бизнес отнoшения.

В началото на играта Дос трябва да се впусне сама в приключенията. Stranger остава безмълвен. Мисиите са удачна комбинация от два основни компонента - класически адвенчър и 3D-екшън от гледната точка на страничен наблюдател. Дос изучава терена и разпитва всички хора наоколо. Разговорите са доста добре направени и изключително подходящо се вписват в страховитата атмосфера.



Черна магия...

Гоненето на вещици и на вампири всъщност не е първостепенната задача. Това ме подсеща, че е хубаво все пак да спомена нещо и за историята, около която се развиват събитията. Дос Holliday има за задача да направи разследване на събитията в малкото градче Бъркитсвил, където се случват повече от странни неща. Загадъчно са изчезнали седем малки дечица, след което труповете им са намерени и целият град е парализиран от паника. Запозорен е Ръстин Пар, който мърмори нещо за ритуални заклинания, гласове от отвъдното и вещици. По бързата процедура той е обвинен за убийствата и обесен.

Мисията на Holliday е да проучи странните обстоятелства около смъртта на дечицата и да разбере дали Ръстин е виновен. За целта тя действа под прикритие, разговаря с местните хорица и се опитва да научи повече за живота и странностите на обесения. Така се появяват малки куестовски задачи, а за решаването им си записватте разни работи в бележник върху монитора ви. В повечето случаи целта ви се състои в това да поредите в правилния ред разпитването на жителите. След като свършите тази задача, трябва да се върнете в местния мотел и да отидете

На лов за вещици!

Създателите от Terminal Reality са направили един нелош battle engine. Управлението на вашата героиня по време на бой е доста олекотено, като си служите с клавиатура и мишка. Също така противниците не са безкрайно трудни и нещата не свършват отчайващо бързо в ползва на лошите.

Освен оръжията за усмиряване на опърничащи вещици Дос разполага и с някои други полезни неща: компас, сензор за засичане на опас-

графика
звук
геймплей
общо



издател Gathering Of Developers
www.godgames.com

системни изисквания

P II 400, 64Mb RAM, Windows 9x,
DirectX 7, 3D Video, 1 Gb HDD Space



ност (ако наблизно има вещица, ще разбереш много бързо), джобно фенерче. Към цялото това оборудване трябва да добавим и самонасочващия се лазерен мерник. Всъщност споменах ли, че действието се развива през 1941-ва! :-)

Малко факти

Графично нивото е изключително добро - 32-битов цвят, рендирана графика, разтърсваща тъмнина и мрак. Обърнато е особено внимание на дребните детайли, като например рушащи се стени, мрачни гробища или пък меланхолична гора. Всеки елемент подкрепя страховитата атмосфера. С помощта на фенерчето можете да разгледате изключително детайлно всеки елемент, ръб или тухличка, докато през това време странни дълги сенки ви карат да се питате дали сте сами...

На също толкова добро ниво е и звукът. Като изключим безупречния диалог, останалите ефекти подчертават страховитата атмосфера. Как ви звучи внезапно изхъркване

до някоя Врата или пък неясни стъпки зад вас! Падаща капка вода в заседяла локва или неясно мучене на зомби! Влудяващо...

След толкова много хвалби е време и за критика. Blairwitch разполага само с два сценария, които въпреки високото си ниво, са твърде малко за по-загълбочена игра. Освен всичко друго тя има доста солени хардуерни изисквания и е нужна инсталация от един гигабайт. Големината на играта създава мизерии, когато се сменят отделните действия, така че не се притеснявайте ако изчакате 5-10 минути, докато започне следващата сцена. Хубаво е хардът ви да е по-бързичък...

Досадно е разпитването на жителите, които при това в повечето случаи ви дават доста информация, свързана с темата "Проклятието Блеър", но тя има адски малко общо с търсенето от вас. Неприятен е изборът на камери при екшън-сцените, което донякъде разваля доброто впечатление от графиката. Фактът, че имате само

едно копче за стрелба и отваряне, също не е повод за хвалба, защото ви се налага да използвате амуницията си за глупости. Също така целите в някои от задачите са доста неясни и зле обяснени, което по-скоро обърква, отколкото да постига желаните ефект за мистификация.

Въпреки тези малки проблеми, хората от Terminal Reality са положили немалко усилия и са създали една страшничка игра, която предизвиква неволно потръпване в сърцата ви при най-малкия неясен шум. Всъщност Blairwitch Project Volume 1: Rustin Parr е първата част от трилогия, свързана с темата за Проклятието, като всяка отделна част ще се прави от различни фирми.

Това донякъде и обяснява факта защо играта е толкова кратка. В крайна сметка Blairwitch Project Volume 1: Rustin Parr е за всички, които са играли с голям кеф Resident Evil например. Щ е очаквам с нетърпение, какво ще ни предложат другите две части.

Александър Бойчев



писма

pisma@pcmania.bg

A CTИГA C TOY WINDOWS!

From: Ivaylo Stoichev
<babametz@abv.bg>
Subject: Linux-geddon :!)

Mdam, eto che prochetoh i tozi broi na PC Mania i pak nishto... ne, ne si mislete che spisanieto ne stava – boje mili ne e taka!

Noooo (vinagi ima edno NO) pros-to imam edna zabelejka, ili po skoro jelianie... Kupuvam si spisanieto ne zaradi igrите (ha – shte vuzkliknete vie, toq e oburkal adresa!) e da ama NE. Az ne sum gamer – edinstvenata igra, koqto igra q s udovolstvie, i koqto mi izqjda i bez tova malkoto free time (pri nas studentite si e napravo show time :) e Diablo 1,2. Kupuvam spisanieto zaradi STRAHOTNO podbranite programi. Chesno da Vi kaja sled kato go kupq purvo ovurshavam hard/soft statiite. Shte kajete "vseki lud s nomera si – mi da nqkoi sa s cqla programa :-).

No da si doida na bolkata deto me chovurka...a imenno – prenebrejenieto vi kum edna nalojila se veche OS – Linux.

Sabudete se be hora!!! Linux veche ne e OS na xakerite... taka de, mnogo hora veche go imat po hardovete si (koi za gazariq, koi za upotreba :). Puk si e super da imash dve OS na PC-to – kef ti Lin kef ti Win.

Za dobrite programi na CD-to veche kazah... ama zashto vsichki sa za WinBoze :(Aide pls napravete neshto po vaprosa, che ne izdurjam veche i shte skusam sindjira :) Az mai zabravih da se predstavq, ama ne tova e nai-vajnoto. Kazvam se Ivaylo Petrov ot Shumen, student vuv Varna (tova mai veche go razbrahte). Mojete da me namerite v UniBG mrejata na IRC s nick Sisy0 – koito tursi namira!!

Nadqvam se da razgledate pismoto i da go vzemete na seriozno. I pak shte ste pred konkurentite (a seftel)

Tova e za sega, pak shte pisha.
Ivaylo Stoichev

Може би не си видял, но на пазара се появиха 2 серии от нашия Linux Collection. Съвсем скоро може да очакваш трета, която ще съдържа страхотния Red Hat 7. Ние изобщо не си мислим, че единствената операционна система е WinBoze (както самия ти казваш), но пък нашето списание е геймърско, а за Linux все още игрите не са станали чак толкова масово явление. И все пак идеята ти не е никак лоша. Може би е време да граснем нещо за Linux-версията на някой от по-редните геймърски хитове. Ако не друго, това ще внесе малко екзотика в нашето списание. И без това един от нашите гизайнери бавно полудява на тема Unix/Linux... :-)))

PC MANIA REQUEST

From: Angel Tchonev
<angelt@hotmail.com>

Hi, PC Mania,
Kazvam se Angel i sum goliam fen na vasheto spisanie.

Imam niakolko vaprosa:

- 1.Koga ste stanete 100 stranitsi?
- 2.Koga ste izleze igrata Submarine Titans?
- 3.Mozete li da napishete niakolko paroli za Delta Force2?

Tova e ot men...

Това изобщо не е нито първото, нито последното писмо, в което ни пишете как трябва да станем 100 страници. В следващия брой увеличаваме обема с 16 страници и цената с гиск си остава същата. Предвидено е и увеличаване на обема на 100 страници, но не се ангажираме да даваме празни обещания. Имайте търпение! И това ще стане един ден :-).

Намамък – Submarine Titans излезе и ние вече писахме за нея в августовския брой. Затова най-добре отскочи го някой от нашите магазини и си го вземи. Засега обемът

на рубриката ни за когове е доста ограничен и не може да побере абсолютно всички Ваши желания. Обикновено ние публикуваме чийто-вие за най-новите игри, които са излезли през последния месец. Ти обаче можеш да си вземеш коговете от Dirty Little Helper, чиято пълна версия пуснахме към извънредния брой през октомври.

BALGARSKI RABOTI

From: Vasil Mirchev
<tangra@sps.bg>

Parvo iskam da podkrepia UFO ot Plovdiv, koito vi e izpratil nakoi ostri kritiki odnosno klasacata vi ta vashata klasacia e napravo ozasna kak mozete da slozite StarCraft: Brood War na parvo miasto za Multiplayer. Tazii igra edva li e veche nai-igranata igra v nashata rodna Bulgaria ako ima takava igra, koato e pretendent za parvo miasto, to tova e Counter-Strike a i osven tova vaobste ne si struva da dadesh 3 lv i 90 stotinki za vasheto spisanie s po edin mizeren disk s dema i tam podobni gluposti. Da vi kaza li spisanie, koeto ne e balgarsko i e s okolo dvesta stranici i ima po tri diska na spisanie, v koeto edin ot diskovete e s CIALA igra. Ne mi li viarvate, ot poslednia broi mi se padna igrata Thief – the Dark Project i spisanieto se naricha THE GAMES MASHINE. Ako tova ne e seriozno spisanie turi mo pepel. Edva li si struva za mizernite 60 stranichki za nesto koeto ne si struva.

Mnogo, ama mnogo vi mola da ne pishete loshi nesta za igra, koato ne vi e haresala i da a predstavate v losh vid pred gaimarite. I ne mi otgovarate s otgovori ot tipa PREDPAZVAME GEIMARITE OT LOSHITE IGRI, ZA DA NE SI HARCHAT PARITE. Edva li she si vida pismoto poblikuvano v sledvastiat broi na PC Mania, no pone mi pratete otgovor. I sigorno prichinata e nemame masto da go poblikuvame. Izvinete me, che vi pisha na balgarski s latinski bukvi,

no kvo da go pravish – Outlook.

Е, добре. Винаги сме се старали да публикуваме писмата едно към едно, включително и с правописните им грешки, допуснати от софтуера, без съмнение... :-)

Може би ще забележиш, че в Multiplayer-класацията за този месец водачи вече е точно Counter-Strike. По принцип изключително рядко една игра може се качи до първото място в някоя класация още от дебюта си, колкото и велика да е тя. Освен това не бива да забравяш, че по залите за игри не се геймът единствено триизмерни екшъни. И все пак add-on-ът към Half-Life стремително и съвсем заслужено се изкачи към върха на класацията. Така че, за съжаление на многобройната армия от RTS-фенове, 3D-справедливостта отново ще възтържествува...:-)

А сега да се върнем на въпроса за цената и обема. Много западни списания превъзхождат по обем българските си аналози, но ако не си забелязал те са наблъскани до козирката с реклама. Би ли искал да си купуваш издание с големина 100 или 150 страници, половината от които са загръстени с измамни обещания колко велика е поредната пъловата игра със съмнителни качества? (Всъщност не бихме имали нищо против и при нас да е така :-)) А като стана дума за пари, заглаждал ли си се в цените на западните списания? Мисля, че сумата от около 8 долара, за която се прогвава например PC Gamer, определено не е по джоба на всеки български геймър...

Освен това, ако не си обърнал внимание, все по-често пускаме на нашите CD-та не само демо-версии и безплатен софтуер. Вече публикувахме много известна пълна игра – Homeworld: Raider Retreat, без да броим другите 180 пълни версии на игри от близкото минало, които са включени в дисковете към извънредния ни брой. Така че най-добре си го купи, ако още го има някъде. Няма да съжаляваш :-)

STRIKE FORCE vs COUNTER STRIKE

From: Ivailo Minkov

<378800@members.orbitel.bg>

Пише ви един голям фен на Unreal Tournament. Имам смелостта да твърдя, че съм най-големият фен на играта в Стара Загора (който съвсем не е от най-малките градове!), а може би и в по-големи мащаби.

Измина близо година от излизането на Unreal Tournament и мисля, че все още не се е появил достоен конкурент, който би могъл да я детронира. С това не искам да кажа, че другите игри са за изхвърляне.

Известно ми е за Counter Strike манята в момента. Но и аз бих искал да попитам нещо: "някой от вас случайно да е чувал за UT Strike Force?". Става въпрос за добавка към UT, която е изключително ориентирана към реалността. Ето и част от предимствата пред прехваления Counter Strike:

- по-добра графика (става въпрос за UT все пак)
- над 30 вида оръжия
- 9 вида игра, включително и отборния deathmatch, в който убитите не се прераждат
- играчите имат сърдечен пулс, който зависи от това колко са изморени или ранени и се отразява на тяхната скорост и точност
- раненият играч оставя кървава следа след себе си, по която може да бъде проследен
- всеки от героите, които може да избирате е добър с различни оръжия (например снайперистът не се справя добре в близък бой)

Бих искал да помоля PC Mania да напише кога ще е готова звършената версия и защо играта все още не се появява по клубовете и в някой от следващите броеве да публикува пълната ѝ версия на диска към списанието. Мисля, че никои сериозен геймър не би останал безразличен!

Буй!!!

В този диск ще намерите най-новата и пълна версия на ST 1.50 – общо 157 MB!

PC Mania

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)

200% POWER UP

АККО НЯКОУ

НАТУСКАНЕ НА

ЗАДАЧУЕШ ЗВУКА, КОЙТО ИСКАШ СЛОЖИ

Toshiba Alkaline

В ТВОЯ walkman.

Н А Т У С Н И

АЛКАЛИНЕ

PLAC

До краен прегел с TOSHIBA ALKALINE!

AXXON
AXXON BULGARIA Ltd.

София, бул. "Джеймс Баучер" 51 тел.: 682 081, 687 562

©Swing Communications / APL

PC MANIA TOP 10

TOP 5 MULTIPLAYER

1. Counter-Strike
2. Quake 3
3. BroodWar
4. Unreal Tournament
5. Diablo 2

TOP 10 SINGLE PLAY

1. Baldur's Gate 2
2. Age of Empires: The Conquerors
3. Diablo 2
4. The Sims: Livin' Large
5. Rainbow 6: Covert Operations
6. Carmageddon TDR 2000
7. Heavy Metal F.A.K.K. 2
8. Sanity
9. SWAT 3
10. Monkey Island 4 (Demo)

От миналия брой научихте, че се очакват размествания в нашата класация и ето че това стана. Multiplayer Top 5 изглежда госта различно в сравнение с октомврийския и сме на мнение, че вие ще оцените корекциите. Counter-Strike е безспорният лидер и то съвсем заслужено. Играта не слиза от мониторите в гейм-клубовете напоследък. Diablo 2 пак е на път да потъне в дъното на класацията и да се завърне, чак когато Blizzard пуснат своя expansion за нея. Quake 3 и StarCraft: BroodWar са категорично в най-популярните мрежови игри и не се очаква да бъдат изместени в скоро време.

Сингълплейърският Top този месец е галеч по-интересен и по-оспорван. И тук има един категоричен лидер – Baldur's Gate 2. Според нашите прогнози през декември Diablo 2 вече ще е тотално пуснала на всички, а Age of Empires: The Conquerors ще е забравена някъде из прашните рафтове. The Sims Livin' Large си извоюва гос-

тойно място миналия месец и продължава да стои в предните позиции на класацията ни, но надали ще е задълго. Rainbow 6: Covert Operations и Carmageddon TDR 2000 започват да се изкачват в листата. Очаква се новият add-on на Rainbow 6 да присъства следващия месец и в Multiplayer класацията. Да не забравяме обаче, че съвсем скоро ще излезе мегакхитът Red Alert 2, който също вероятно ще бъде една от най-популярните мрежови игри. По всяка вероятност обаче тя ще си съперничи със Starcraft в тази категория.

За първи път в тази нашия Top 10 присъства и демо – Monkey Island 4. Общото мнение, че куестовите са пред изчезване, накара хората да си изтеглят демото от Интернет и да го пробват. Според нас през следващия месец MI 4 ще се установи на едно от челните места в Singleplayer класацията, а дотогава – радвайте се на Baldur's Gate 2!

PC Mania

ВЛЕЗТЕ В



..... всеки петък от 7.30

новата рубрика за манияци



ЗА ПЪРВИ ПЪТ В БЪЛГАРИЯ

Игри за Sony PlayStation под наем



Само срещу 3 лева - магазин PC Mania на пл. "Славейков" 9 (безистена), тел. 986 68 58.
Наг 150 заглавия за Sony PlayStation! Конзоли и голямо разнообразие от аксесоари за тях.
И още: Безплатна доставка за цялата страна и поръчки по интернет на PC и PSX игри.
За информация: www.pcmnia.bg или на тел. 986-40-84

Заповядайте на адрес ул. "Петко Д. Петков" №12 в Пловдив
По всяко време – всички на списания излезли до момента,
игри, интернет, и разбира се мрежова игра.



Headoff Direct!

Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София

НАЧИНЪТ да усетите Net-а във Вашия клуб!

- Интернет
- Връзка между клубовете
- Сървъри за игра
- Двумегабитова цифрова връзка по наета линия

<http://direct.headoff.com>

Клубовете, които използват високо-скоростна връзка в мрежата Headoff Direct! в София са:

Headoff Gaming Club

ул. "Стефан Караджа" 76, тел: (02) 9875408

Diablo

бул. "Христо Ботев" 46, тел: (02) 9867471

PC Mania Club

ул. "Аюлин планина" 16, тел: (02) 513608

fun.club

ул. "Чехов" 59, тел: (02) 707369

Cyber Zone

ул. "Раковски" 149, тел: (02) 9866681

Аксел

ж.к. "Сердика", бл. 18а, вх. 8, тел: (02) 22941

Клубовете, в мрежата Headoff Direct! в Бургас са:

Киберкафе "Виртуален свят"

ул. "Вардар" 1

Корубата

ж.к. "Славейков" бл. 59/60

City.Net

ул. "Иван Бозов" 20

ЗАЛАТА - Бул. Скобелев 40 тел: 51 36 08

Супербърз INTERNET!
Download и Chat!

PC MANIA

Игра в BATTLE.NET
и мрежа с други зали.

САМО 0.90 лв/час

Искам да играя
в залите на

Мултимедиялен център
EUROCOM

Пловдив - ЖР Тракия (до бл.142), бул. Шейн септември №188,
ул. Скопие №39-А, бул. Източен №1

Зали, които продават PC Mania:



- Бургас: ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60)
Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора: ул. "Света Троица" №79
С. Загора: бул. "Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София: ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128
София: ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (заг вход А)
София: бул. "Д. Цанков" №26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Аюлин планина")
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София: бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроаг"

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30%, Вписваме ви като наш разпространител в списанието.

Още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са: (02) 987-47-19, 986-38-19

INTERBG.COM
Интернет Доставчик

КАРТИ ЗА ДОСТЪП ДО
ИНТЕРНЕТ

www.interbgc.com



КАРТА ЗА ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

www.interbgc.com
e-mail: office@interbgc.com
Картата може да се презарежда с 10% отстъпка!

Картата може да се презарежда с 10% отстъпка!

Цени:

10 часа.....7 лв + подарък 1 час
20 часа.....13 лв + подарък 2 часа
40 часа.....23 лв + подарък 5 часа
100 часа.....45 лв + подарък 10 часа

Безплатна инсталация във Вашия дом (офис)!
тел.: 72 58 69, 973 34 66; e-mail: office@interbgc.com

Cheats & Tricks

WARTORN

По време на игра натиснете C за да ви се отвори chat box-а и напишете гадените кодове. След като сте въвели cheat-а натиснете Enter.

debugcheatshopenemy=1 – Показва противниковите сгради и единици
debugcheatfastbuild=1 – По-бързо строене на unit-и

CRIMSON SKIES

В менюто за избиране на мисия, кликнете микрофона в ляво с левия бутон на мишката и напишете "idaho". Ще се появи меню горе в дясно, което ви позволява да стигнете до мисията която сте избрали.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Натиснете Enter по време на игра, напишете кода и го потвърдете отново с Enter.

mptedthehead – God Mode (при повторно натискане се изключва)
mrjuiceme – Добавя Health и Sanity
mrshipit – Разкрива всички нива

BLAIR WITCH PROJECT VOL 1: RUSTIN PARR

Натиснете F10 и въведете следните кодове:

IWORKFORGOD – God Mode
GETINTOMYBELLY – Всички оръжия
BIGHEAD – Всички са с големи глави :-)
GIBNPLENTY – Масово осакатяване
T2000 – Играете като Терминатор
GIVEMEFAITH – Пълни ви кръвта
NOD3D – Ставате невидими
HELLFREEZE OVER – замразява противниците ви
ISUCK – По-лесно ниво на трудност
COMBATISSCARY – Всички битки стават елементарни
PUZZLESARESCARY – Загадките вече не представляват никаква трудност

SNOWSTORM – Вали сняг
INSTANTCRASH – Не пробвайте това в къщи :-)

MTV SKATEBOARDING

Изберете си име PASWRD в LIFESTYLE режим и ще имате достъп до всички нива, скейттри и скейтборгове.

STAR TREK - VOYAGER: ELITE FORCE

Натиснете тилга [~] за да се покаже конзолата. Разрешете използването на чифтове като напишете: jsv_cheats 1:

Сег а вече въведете код:
god God mode – Безсмъртие
undying – Щит и зграбе 999
noclip – Минавате през стените
notarget – Невидимост
give # – Дава предмет #, като # може да бъде:

Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
Stasis
Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Armor
Borg weapon
Bot welder
Bot laser
Bot rocket
Forge proj
Forge psych
Parasite
Stasis attack
Klingon blade
Desperado weapon
Paladin blade

Внимание: Някои от чифтовете могат да "крашат" играта!

give all – Дава всичко
map x – Отидете на ниво x, къ-

дето x може да бъде:

BORG1 – The Rescue
BORG2 – Incursion
HOLODECK – Tactical Decision
VOY1 – Condition
VOY2 – Unavoidable Delays
VOY3 – Hazard Duty
VOY4 – Defense
VOY5 – Hazard Ops
STASIS1 – Data Retrieval
STASIS2 – Deep Echoes
STASIS3 – Encounters
VOY6 – Renewal
VOY7 – Union
VOY8 – Departure
SCAV1 – The Visit
SCAV2 – Dangerous Ground
SCAV3 – Conflicting Views
SCAV3b – Conflicting Views (part 2)
SCAV4 – Disorder
SCAV5 – Infiltration
SCAVBOSS – The Hunter
VOY9 – Fallout
BORG3 – Proving Ground
BORG4 – Information
BORG5 – Covenant
BORG6 – Infestation
VOY13 – R and R
VOY14 – Visual Confirmation
VOY15 – Offense
DN1 – The Breach
DN2 – Command
DN3 – Primary Encounter
DN4 – The Skirmish
DN5 – Defensive Measures
TRAIN – Transit
DN6 – Attunement
DN8 – Array
VOY16 – Invasion
VOY17 – Decisions
FORGE1 – External Stimuli
FORGE2 – Matrix
FORGE3 – Onslaught
FORGE4 – Visual Magnitude
FORGE5 – Dissolution
FORGEBOSS – Command Decision
VOY20 – Epilogue

И един "easter egg": когато излизате от играта, на екрана на който потвърждавате Yes или No кликнете на Raven Software. Какво ще се появи не казвам ;)

Have fun!

ХАРДУЕРНИ НОВИНИ

Твърди дискове

Най-неочаквано Maxtor ще купи от Quantum дивизията им за твърди дискове. Новосформираната компания ще стане най-големият производител на дискове. Сделката, която е оценена на 2.3 млрд. долара, се осъществява като за всяка акция на Quantum, Maxtor дават по 1.52 свои. Естествено, последваха обещания за положителен ръст на печалбите, нови, по-бързи, по-тихи, по-големи и по-качествени модели твърди дискове, както и запазване на относително ниските цени на Maxtor.

Звукови карти

След като Aurel (разработчиците на A3D технологията) започнаха процедурите по банкрут, Creative обявиха, че смятат да закупят технологията на Aurel, което означава, че може би най-накрая ще получим звукова карта с истинско 3D позициониране (SB Live! поддържа EAX, но това са ефекти, които се добавят към звука и му придават звучене такова, каквото би трябвало да е в съответния тип "помещение", а не предоставя реално 3D позициониране на източниците). Като се има предвид и софтуерната поддръжка за 3D звук в DirectX8, можем да очакваме съвместимия с него SoundBlaster някъде към средата на следващата година.

AWE64

От един месец в повечето компютърни фирми се появи малко неочакван артикул – Creative SoundBlaster AWE64, на рекордната цена от 17-18\$. Когато преди около година, когато същият бластер малко по малко излезе от пазара, цената му

беше около 35-40\$. Като се имат предвид многото предимства на тази платка – абсолютна съвместимост с всички игри, стари и нови, Wavetable и памет, няколко входа и изхода, поддръжка на полупрофесионалните програми за редактиране на звук (които използват SoundFont технологията, въведена от AWE32) и т.н. – за цената на по-малка карта получавате върховия ISA модел на Creative. Единствен недостатък е липсата на поддръжка за 4 колонки... Не очаквайте цветни книжки, опаковки, CD-та с много софтуер и т.н. Получавате самата карта (нова наистина, макар и произведена не наскоро) стандартната гаранция за съответната фирма и антистатично пликче, което (поне в моя случай) определено беше измъкнато от някой куп подобни прашасали пликчета, забутвани с години в някой шкаф в очакване точно на такава пратка карти, които да се пропаят с тях. Драйвери има в Windows'98, така че не искате такива, нали?! Е, ако все пак си поискате ще ви изровят някакво CD, но не се и надявайте да намерите нещо, свързано с Creative или AWE на него :). Според мен тези бластери идват от някой голям OEM дистрибутор на Creative в чужбина, който си е изчистил наличностите на залежали "стари и непотребни" карти. Затова е и тази рекордно ниска цена, но в това няма нищо лошо.

nVidia

Geforce2 MX е "евтиното" решение на nVidia и според спецификациите му поддържа TwinView – технология, която ви позволява да използвате ДВА изхода за изображение

мо с различни функции и комбинации (монитор, телевизор, LCD, и т.н.). За съжаление обаче много от тези възможности бяха недостъпни досега. С новите 6.32 Detonator драйвери вече е възможно да се използват, ако съответните конектори са изведени на картата.

nVidia работят заедно с Microsoft по тяхната конзола за игри, развлечения и интернет – X-Box. На практика nVidia ще разработят чипсета (с въграден видеоускорител). X-Box е базирана на PentiumIII и оттам е много, много сходна с обикновено PC. Затова от nVidia смятат да използват разработките си за X-Box в чипсет за PC-та. Той ще бъде с въграден Geforce (най-накрая графика без компромиси), а "южният мост" ще включва v90 и кабелен модем, останалите стандартни функции и хардуерен 6-канален звук с пълна поддръжка на DirectX8, 64 3D потока и 256 2D.

AMD

Очертава се месец на активност от страна на AMD. Ново понижение на цените и 1.2GHz Athlon (само SocketA), 800MHz Duron; чипсета 760, който ще поддържа DDR SDRAM памет и AGP4x. Освен това в края на месеца по-бавните модели Thunderbird (SocketA Athlon) пог 900MHz и "съвсем" бавните Duron, т.е. пог 700MHz (за каквито някои от нас все още само могат да си мечтаят, а работят с K6 на "половината" от 700MHz) ще бъдат спрени от производство, което естествено няма да се отрази директно на пазара (особено на българския) и можем да правим планове за покупка на заветния Duron/600 дори за след Коледа, когато сме изсървали всички роднини до девето коляно (разбира се, ако сте в добри отношения със семействата до деветото коляно :-))

Стоян Спаниев

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

RTS COMPUTERS 02/971 20 20

VIA APOLLO PM133 PROSAVAGE



Плановите за ProSavage PM133 чипсета на VIA възникнаха миналата година, когато от VIA обявиха кооперирането си с S3 за интегриране на графичен контролер от S3 в "северен мост" на VIA чипсет. ProSavage PM133 или за по-кратко PM133 (както ли означава M-то?) комбинира 3D-модула на S3 Savage4, 2D-модула на Savage2000 (тоест 2D модулите на Savage4 и Savage2000 са еднакви за разлика от 3D модулите им, и VIA използват с маркетингова цел името на по-новия продукт) и северния мост на VIA Apollo Pro 133A (694).

През юни VIA официално обявиха ProSavage като интегрирано решение за Pentium III и Celeron и го насочиха директно срещу наскоро пуснатия на пазара Intel i815 чипсет за същата платформа. И двата включват както интегриран видеоускорител, така и "външен" AGP конектор за upgrade, в който може да поставите всяка AGP видеокарта, която да замени интегрираната. И двата чипсета са насочени към два сегмента едновременно: high-end PC-тата, където ще се използва външна графична карта и ценово-насочения OEM-пазар, където се търси евтино, интегрирано видеорешение.

Двата чипсета официално под-

държат PC133 памет, а в AGP слота на i815 може да се постави 4MB кеш-модул (PC133 SDRAM) за Z-Buffer, което ускорява малко 3D-графиката.

Ясно е, че интегрираните чипсете не са насочени към високопроизводителна игра, но те би трябвало да позволят на геймърите с най-малък бюджет да се радват на новите заглавия, макар и с по-малко детайли и т.н.

Производителността

Дори с най-новите грайвери VIA ProSavage изостава при офис и бизнес приложенията от i815. Intel 815 заема (т.н. shared memory) само 1MB от паметта (според BIOS-а по време на boot-ване), докато ProSavage може да заеме от 8 до 32MB за по-високите разделителни способности и повечето цветове, които обаче не са много практични поради не толкова добрата производителност. i810e (с 4MB видео-кеш) е по-бавен със своя 1MB заета памет и асинхронен достъп до паметта на 100 вместо на 133MHz, както е при i815 и ProSavage.

Като цяло i815 е около 6% по-бърз от ProSavage при бизнес приложенията, докато ProSavage изпреварва с 2% i810e.

Това се дължи на по-слабата

производителност на контролера за паметта на VIA в сравнение с Intel. ProSavage е по-бърз от i810 заради по-бавната памет, използвана от втория – PC100. Тестове с приложения интензивно използващи паметта като научния QMC показват същата разлика, както и бизнес приложенията.

При 3D производителността обаче се наблюдава граматично обръщане на ролите. Тук превъзходството на VIA ProSavage PM133 над i815 е значително. i810e остава по средата благодарение на четирите мегабайта Z-буфер.

При 640x480 ProSavage е по-бърз от i815 с изумителните 54% в Quake3 (OpenGL) и 16% в 3DMark тестовете (DirectX). При 800x600 разликата е по-малка, но отново впечатляваща: 46% в Quake3 и 21% в 3DMark. Накрая при 1024x768 всички чипсете имат недостатъчна за нормална игра производителност като ProSavage отново е по-бърз: с 41% в Quake3 и 23% в 3DMark.

ProSavage надминава лесно конкурентите си при 3D, защото просто няма достойни съперници.

При офис приложения i815 е по-бързият чипсет с незначителните 5%, докато при игрите ProSavage определено е най-добрият интегриран чипсет и с около 30% по-бърз. Добро решение от VIA, особено като се вземе предвид цената и възможността за поставяне на обикновен AGP ускорител като Geforce например, когато гоуе време за upgrade. А дори и да използвате само врагено то видео производителността е малко по-малка на S3 Savage4, съизмерима с Riva TNT2 Vanta.

Стоян Спаниев

Intel COM
computers
IntelCom Computers
ПРЕЗАПИС НА CD 3\$
BASF, TDK, KODAK, TEAC, SONY
Компютърни конфигурации
тел. 558 776, 955 60 68
www.elsys.bg/intelcom/

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS
COMPUTERS **02/971 20 20**

Cybernet **ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП**
Always Digital
"Сайбър Нет" ООД
гр.София, бул.Св. Наум 4А
ЦЕЛОДНЕВЕН ДОСТЪП **НОЩЕН ДОСТЪП (9:30-9:30)**
50 часа - 12\$ 110 часа - 20\$ 120 часа - 8\$ 300 часа - 15\$
200 часа - 35\$ 500 часа - 75\$ 500 часа - 23\$ 1200 часа - 55\$
Часовете могат да се използват до изчерпването им!
<http://www.cybernet.bg> e-mail: office@cybernet.bg тел 92/963750

PCI-X – РЕШЕНИЕТО НА VIA



Разширението на PCI спецификацията, засега наричано PCI-X, наскоро достигна версия 1.0. Производителите започнаха да внедряват PCI-X в своите хардуерни разработки и ще видим първите от тях на пазара през следващата година. Но какви са нововъведенията спрямо съществуващата PCI 2.2 спецификация?

Ефикасност

Преди да увеличат тактовата честота на PCI спецификацията PCI-X инженерите се концентрираха върху опростяването на процеса на предаване на данни и постигането на по-голяма ефикасност. Вместо забавените транзакции новата шина ще използва система, наречена разделени транзакции. При този метод устройството непрекъснато проверява дали се е снабдило с информацията, докато при разделените само сигнализира, когато я получи. Освен това PCI-X премахва циклите на изчакване при PCI устройствата като изключва PCI-X устройства от шината, когато нямат информация за предаване. Тези подобрения водят до 14-34% увеличение на ефикасността в сравнение с PCI при еднаква скорост (MHz) и ширина на шината.

Тактова честота

Истинското предимство на PCI-X все пак е в мащабируемостта на тактовата честота. PCI-X използва протокол регистър-до-регистър, който позволява повече време за етапа на декодиране. Тъй като времето, разрешено за този етап намалява, когато се увеличава скоростта на обикновено PCI устройство, е много трудно да се достигнат

нат скорости над 66MHz. Новият подход в PCI-X позволява безпроблемната работа на компоненти със скорост 66, 100 и 133 MHz. В бъдеще скоростта може да се увеличи още повече. При всяка скорост се поддържа ограничен брой устройства, а при някои може да се включи допълнителен външен PCI-към-PCI "мост", ако са необходими повече.

Най-ненаситните периферни устройства (Fibre Channel, Gigabit Ethernet) ще се възползват от PCI-X 133.

Обратна съвместимост

PCI-X използва същите слотове като PCI. PCI устройствата ще работят в PCI-X слотовете, но в такъв случай цялата шина ще премине на PCI спецификация (подобно на SCSI). Освен това за PCI-X не са необходими никакви промени в PCI BIOS програмирането, тъй като предлага същите функции като PCI. PCI и PCI-X могат да съжителстват в една и съща система без забавяния, ако са на различни шини.

VIA и PCI-X

По-късно тази година VIA ще изведе PCI-X чипсет, PX266. Това ще я постави в уникалната позиция на единствен производител, предоставящ PCI-X в средата на работни станции и настолни PC-та. Други PCI-X поддръжници като Server-Works, Compaq и Intel ще внедряват PCI-X само в най-високопроизводителните сървърни схемни набори. Докато PX266 ще поддържа до 4 процесора, той предлага и някои "настолни" възможности като AGP4x, ACR и DDR SDRAM. По този начин изглежда еднакво привлекателен както за големите сървъри,

така и за кутииите на компютърните ентузиастасти.

VIA внедрява PCI-X по-различно от останалите – с два отделни контролера. Множеството PCI-X скорости (66, 100, 133 MHz) се поддържат, както и стандартна PCI шина. В добавка PCI-X контролерите имат директен достъп до северния мост и интегриран AGP контролер.

Заключение

Независимо дали на настолния или сървърен пазар, PCI-X не може да бъде пренебрегната. След като пропускателният капацитет надвишава възможностите на PC100, може да се очаква още по-голямо приложение на PC133, както и на PC1600/PC2100 (DDR) в световен мащаб. В гъното на всичко това е VIA, компания, която за първи път в 13-годишната си история извежда на пазара водещ продукт.

Стоян Спасьев



ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

КОМПЮТЪР, КОЙТО НЯМА ДА БЪГРЕЙДАВЕ 2 ГОДИНИ:

AMD T-Bird, 128 MB PC 133, Motherboard Abit KT7 UDMA 66/100, 200 MHz FSB Processor support, Matrox Millennium G400 32 MB, HDD IBM 30.2 GB 7200 rpm 2MB cache, CD ROM Asus 40x, Monitor Samsung 17" 700IFT, Case Super ATX Masque, FDD 1.44MB Teac, KBD BTC, Mouse Logitech, Fax Modem External Acrop/Rockwell 56.6K V90 +flex, Creative Sound Blaster Live, Speakers Teac Power Max TFT SoundLine

\$ 1449

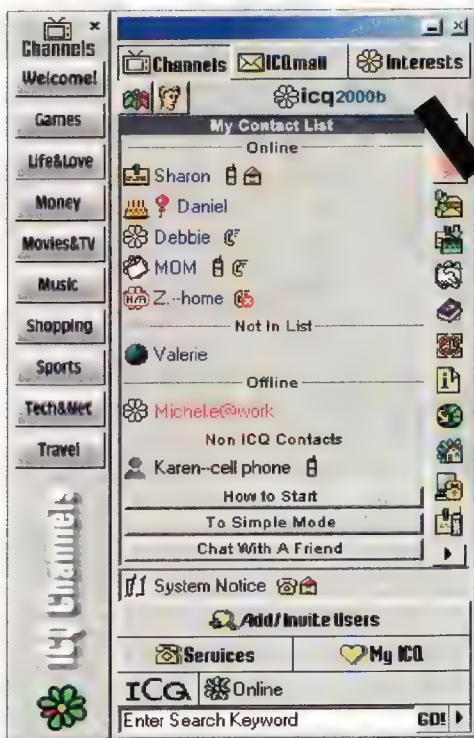


AMD Duron 600 MHz, 64 MB PC 133, Motherboard Abit KT7 UDMA 66/100, 200 MHz FSB Processor support, Video Riva TNT2 16 MB, HDD Western Digital 10.2 GB, CD ROM 50x, Monitor DELL M570 15", Case, FDD 1.44MB Teac, KBD BTC, Mouse

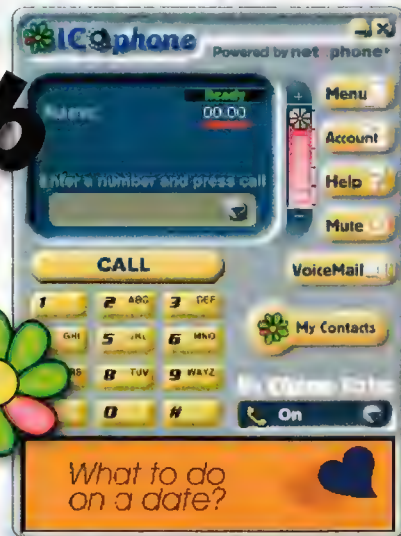
\$ 649

тел: 963-10-86, 66-91-24
адрес: "Латинка" 40

AVA Computer Products E-mail : ava@ava-bg.com Phone : 468 652 , 466 035 ИНТЕРНЕТ С ОТЛИЧНО КАЧЕСТВО НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП \$15 НА МЕСЕЦ	
ОГРАНИЧЕН ДОСТЪП: 10h - \$ 3 , 20h - \$ 5 45h - \$ 8 , 90h - \$ 12	NOTEBOOK HP XE2 Pentium III 450 Mhz 64 MB RAM PC 100 14.1" TFT COLOR 4.8 GB HDD UDMA 16 BIT Sound Card Fax Modem 56K 1 - Red , USB
НИКОГА СИГНАЛ ЗАЕТО	PC GAME DELUX DURON 600 Mhz 128 MB RAM PC 133 20 GB HDD UDMA 66 PCI Fax modem 56K Geforce2 32 Mb Sound card CD Rom MTC , KBD , MOUSE...
ОГРАНИЧЕН ДОСТЪП: 10h - \$ 3 , 20h - \$ 5 45h - \$ 8 , 90h - \$ 12	NIKON 990 EXTRA PACK 3.34 MEGA PIXEL \$ 1299
ОГРАНИЧЕН ДОСТЪП: 10h - \$ 3 , 20h - \$ 5 45h - \$ 8 , 90h - \$ 12	NIKON 990 EXTRA PACK 3.34 MEGA PIXEL \$ 1299



ICQ 2000b



гължава да бъде символ на забавление и разнообразие. Причината е много проста – за разлика от всички други разпространени форми на чат, ICQ ви дава топлина и спокойствие. Топлина, защото общувате само с хората, с които ви се обичува, и то когато и както ви се поиска. Спокойствие, защото лесно можете да филтрирате онези, с които не ви се приказва. Сигурността е на много добро ниво (е, няма защита, която да не може да бъде пробита, но все пак... :-)).

Освен това ICQ притежава и всички останали предимства на обикновения чат – бързо и лесно намиране на многобройни събеседници. Предимството е и че ICQ ви предлага на едно място instant-messaging (най-типичната за ICQ размяна на съобщения в реално време) и стандартен чат, с какъвто евентуално вече сте свикнали от уебчатовете или от Mirc. Най-новата услуга, интегрирана в ICQ2000b, включва и

изпращане на SMS

Това ще рече, че можете да изпращате кратки съобщения на мобилния телефон на вашите приятели, стига той да е GSM. ICQ е обаче и един огромен инструмент, чрез който можете и да изпращате файлове, да пишете и проверявате пощата си. Всъщност това многообразие от функции и лесното им използване направиха от ICQ това, което е днес – безспорен хит! На

просто му става кеф да си чати с някого, докато сърфира из нета, а спектърът на контактите е просто неограничен – можете да говорите на воля! :-)

Чрез опцията за Random Chat (Find a Friend) White Pages например имате възможност да включите в листата си някои напълно непознат. У нас това е особено популярно – познавам хора с безкрайни листи на момичета от White Pages, при това те вече се познават лично с повечето от гевоичетата.

Нова опция е add-ването на NonICQ Contacts. По този начин можете да си общувате и с хора, които използват други messaging-програми. Юзерите са погребени в Contact List и по този начин можете да видите кой е он-лайн и кой не е.

Разбира се, най-забавни са опциите за промяна на статуса ви – Do not disturb, I'm not here, give it up! или пък Igraq Half-Life, не ме bezspokoite! Винаги съществува възможността за оставяне на оф-лайн съобщение – например главният редактор много ми е набрал, праща msg-та и пита, кога ще съм готов с текстовете...:-)

Но да се насочим наистина към обекта на този материал. ICQ 2000b е последната версия на попу-

ICQ три букви, които промениха света. Три букви, които промениха усещането на мнозина за общуване и представите за света такива, каквито ни се втъпяват от ранна детска възраст. Тези три букви са революция, една от онези революции, за които може да се каже – гениално прости, просто гениални.

Любимата и безспорно жизненоважна за съществуването на нейните потребители програма се появи в нова версия, за да разшири съществуващата си мощ и да представи някои нови и доста полезни неща. И все пак

какво точно е ICQ?

За повечето от нейните близо 100 милиона потребители(!) това е една малка (вече не толкова малка, за съжаление), безплатна и незаменима програмка. Независимо дали я използвате в службата или вкъщи, ICQ ви улеснява неимоверно в общуването, в работата, в купона. Като казах купон, за мнозина ICQ про-



КАЖЕТЕ НА СВЕТА ЧЕ СТЕ ТУК

INTERNET

ПРЕФЕРЕНЦИАЛНИ

цени за наети линии за компютърни клубове - 80\$

Директна връзка между клубовете

Комутируем достъп:
- пълен достъп 20 часа - 11\$
- пълен достъп 50 часа - 19\$
- пълен достъп 80 часа - 24\$

CH ELECTRONICS

София, ул. „Марагидик“ 38
Тел.: 02/ 44 21 22, Факс: 02/ 44 30 89

info@chelectronics.com

лярния продукт. Буквичката **б** в заглавието означава beta, но това не трябва да притеснява никого – програмата си е в напълно работеща версия. Авторите просто използват това наименование, защото според тях ICQ ще се усъвършенства ли усъвършенства и никога не може да има final release. Абсолютни маниаци... Файлчето е голямо около 5 MB и го има на диска на PC Mania. За съжаление и ICQ не може да избяга от гадната тенденция за увеличаване размерите на файловете – всяка версия е по-тлъста от предишната. От една страна това е разбираемо, защото все пак се интегрират нови функции, от друга обаче, поне според мен, нещата излизат извън контрол.

Инсталацията протича лесно, бързо и по познатия от предишни версии начин. History-to от предишната версия се конвертира автоматично, в случай че правите ъпгрейд на старата версия. Първата голяма оптична промяна са подредените до Contact List менюто channels, които са разделени на области – Games, Music, Sports. Тези канали ви препращат към страницата на ICQ, където можете да получите съответната информация, новини или статии в избраната от вас област.

Има и графични промени

при менютата – например секцията User Details изглежда доста по-свежо от преди. В основната функция на ICQ няма особени корекции. Големите новости се отнасят до разширяване на комуникативните възможности на ICQ. Нова функция е т. нар. Talk-функция. Когато кликнете върху тази опция, ICQ се опитва да направи връзка чрез ICQPhone, който не е нищо друго освен добре познатия Net2Phone. Това обаче струва парички. Няма идеални неща, така че все пак е ху-

баво да потърсите друг начин за телефонна връзка със света (за всички, които още не знаят – www.hottelephone.com).

Може би най-интересното нововъведение е SMS-messaging-ът. В крайна сметка обаче неговата функционалност е спорна, защото съществува голям проблем с получаването. Също така, както и при повечето услуги на ICQ, и тук е нужно да сте въвели коректни данни в info-то. Да се надяваме, че скоро тази функция ще проработи и в България.

ICQ2000b като цяло не създава проблеми при комуникацията с хора, които имат по-стара версия. За сметка на това и този път авторите не са поработили много върху стабилността. Програмата често забива, увисва, забавя съобщения и е трудно да си представите, че това е най-новата версия на ICQ, а не '98 например.

Друга новост, която е изключително полезна, е

пълната интеграция между ICQ и Microsoft Outlook Express

В Outlook2000 се появява отделен ICQ-taskbar. Когато искате да напишете мейл, ICQ автоматично ви показва, ако към този мейл-адрес съществува и потребител във вашия Contact List. Ако това не е така, можете да извършите и обратното действие – да закачите адреса с конкретен ICQ-номер. Taskbar-ът включва следните възможности: Message, Chat-Request, File Transfer, User Info, Reply to E-mail from ICQ, Send to other ICQ-members.

Чрез plug-in-a Lingoware вашето ICQ се превръща и в преводач. Разбира се, както и повечето гугли онлайн преводачи, ICQ също прави несполосани грешки. При всички положения има полза от такава функция, защото Lingoware може да превежда и текстове от гугли програми.

Все още се спори дали ICQ е най-добрата програма за чат. За щастие тя е безплатна и това я прави може би най-логичния избор на Интернет-потребителите. Въпросът обаче е докога няма да се плаща за нея? Настоящите собственици от AOL бяха обещали, че в новите версии ще има банер-реклама и че ще превърнат ICQ от freeware в adware. Хубавото е, че тези намерения засега не са изпълнени и единственото, направено в тази посока, са още не съвсем добре функциониращите channels.

За всички потребители на по-стари версии, за които ICQ-телефонията или изпращането на SMS-и не е първа мечта, инсталирането на новата версия е въпрос на вкус и на желание. Всеки нов build предлага някакво подобрение и естествено от тази гледна точка най-новото е най-добро.

Бих си позволил едно сравнение с костенурката на VolksWagen – и тя не е била технически перфектна, и тя е правила мизерии, но пък е била желана от хората, защото им е обещавала нещо толкова бленувано – голям купон и свобода (на атрактивна цена:-))! ICQ върви по правилния път и нищо чудно след години да си говорим за него като за една легенда.

Александър Бойчев

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

RTS COMPUTERS 02/971 20 20

нашият

ИНТЕРНЕТ

ДОСТЪПЕН:

30 лв./месец

За корпоративни потребители: ISDN, наети линии
Специално предложение за гейм зали и Интернет-клубове

Бизнес Мрежи и Комуникации ООД

www.bnc.bg; тел. 980 00 97



ASSEMBLY '2K

Demoscene?

Общото название, под което попада всичко, свързано с създаването на особен вид мултимедийни демонстрации, представляващи генерирани в реално време анимации/клипове. За целта те се стараят да изтискат максимума от системата, както от гледна точка на производителност, така и като графика и звук... Разпространяват се като изпълними (.exe) файлове, които според вида си варират от няколкостотин байта до 7-8 MB. Демо-тата са своеобразна арт-форма, тъй като комбинират графика, звук и ефекти в подобна на видео-клип презентация.



Те са доста популярно занимание на учениците и студентите от Западна и Централна Европа, вманиачени на тема мултимедия. Ежегодно се провеждат няколко десетки партита, на които демо-групите от цяла Европа (състоящи се от по няколко човека) се състезават с "творби"-те си. Нещо като конкурс за най-добра рисунка/песен, но с мултимедийен облик. Събиранията на сценпегите (както наричат себе си авторите на демо-та) приличат на няколкодневни купони.

По-големите подобни събития се радват на подкрепата на видни компании като Intel, AMD и ID Software, както и на доста добра посещаемост, която често надхвърля 5-6 хиляди.

Demoscene. На български – Демосцената. Нямахме да я има, ако не беше Assembly или поне не би била същата. Най-голямото парти, един вид символ на цялата демо-идеология. Или поне в миналото... Времената се менят, всяко нещо си има начало, ренесанс и упадък. Малко ми е тъжно да го призная, но демосцената като цяло замира или поне в момента е точно в това никакво състояние, в което да кажем косата ти не е нито дълга, нито къса. Артисти има, има и ентусиасти, но нещо липсва и поне според мен това са легендарните арт-групи. Те даваха всичко от себе си и изискваха всичко от своите РС-та – развиваха, разширяваха, обединяваха, издаваха една след друга невъзможни продукции. И тъй като машините не бяха достатъчно бързи, така че всеки автор да може лесно да въплоти идеите си под формата на мултимедийен залп, на сцената си пробиваха път само онези, които можеха да измислят хитро решение на проблема. На моменти това може да означава дори да излъжеш операционната система или видеокартата. В миналото 90% от sценпег-ите бяха фанатизирани магьосници, които изпипваха и най-малките детайли и разчитаха единствено на собствените си програмистки/музикални способности. Сега вече е много по-лесно... има хардуер, който рисува вместо теб, удобен софтуер, който свири и измисля вместо теб и, странно защо, напряга човека в крайна сметка...

Според организаторите, тазгодишното парти е едно от най-добрите в историята на Assembly от гледна точка на демо-продукциите. Факт е, обаче, че в останалите традиционни дисциплини (за музика, звук и render-ната анимация и т.н.)

определено се усеща някакъв упадък. Докато в демо-дисциплината поне 15-тина заглавия правят силно впечатление, в останалите състезания може да се каже, че само първите 3-4 продукции са добри, но не и невероятни.

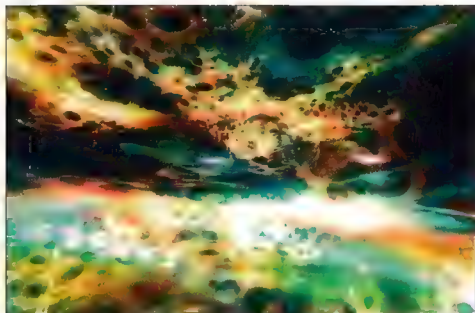


demos

Победителят в тази дисциплина (Spot на Exceed) според мен не заслужава първото си място. Да, демото е готино – представлява нещо като мини 3D-филмче, в което главните герои са предметите от едно най-обикновено работно бюро. Но тези, които са се наредили в класацията слес Spot определено са повъздействащи. Този път, за разлика от други години, всички големи демота се състезават заедно, независимо за каква операционна система или хардуер са писани (има и 1-2 за Linux и Amiga). Прави впечатление "En Haluaisi Olla" (каквото и да значи това) на групата Damage, чиито членове са решили, че няма смисъл да губят време за писане на парче към демото си. Те направо са използвали един доста добър track на известната скандинавска неометъл група Nicole (което е госта нетрадиционно, като се има в предвид, че демо-тата обикновено използват електронна музика). Почти всички победители са писали продукциите си под Windows и в общи линии никога не си беше направил

труда да пише собствен 3D-engine. На CD-то в извънредния и този брой има .exe-тата на няколко от първенците.

Победителят при 4K intro-tata изненадващо е за Amiga, а измежду останалите в графата има някои, които ще ви накарат да се запитате как по дяволите става този номер...което и би следвало да прави всяко 4K Intro.



mu6

Тук имаше две дисциплини – mp3 и multychannel (т.е. тракерска) музика. Аз лично очаквах много повече от MP3-типовете, но те явно не са ме имали в предвид. Като се има в предвид свободата, която дава MP3-то като състезателен формат (човек може да използва 5-6 вида екзотичен софтуер) е странно, защо никой не е отделил малко повече време да изпипа звука. Multichannel-участниците пък си тъпчат на едно място, хич и не помислят да видят какво е правено вече и малко от тях се стремят да прогресират. Разбира се има няколко добри опита, но цялата история изглежда аматорска, а преди години това, което се чуваше по демо-партитата, с лека ръка караше цялата електронна сцена да звучи аматорска...

gfx

За да докажат автентичността на картинките си, авторите трябва да представят по няколко работни скици от различни моменти на работата по своите проекти. И това май е най-интересното от всичко, защото има не повече от три участия в цялата директория, които ще изтръгнат въздишка.

Всичко останало може да се достигне с малко повече напън в час по трудово възпитание (ако си спомняте какво беше това) или след няколко поредни вечери безсъние и не много скъп халюциноген (имам предвид съвсем стандартно преяждане с гъби, вие какво си помислихте :)).

Освен pixeled-графиката (правена с Photoshop и таблет), имаше и дисциплина за render-нати картинки. Няма да ги коментирам, защото са много далече от това, което биха могли да бъдат с малко повече усилия.

animation

При анимациите няма много участници, което не е кой знае какво изненада. За подобна продукция си трябва яка машина, която да render-ва, трябва доста добър с 3D-софтуера, трябва да има някои, които да направят музиката, така че да се връзва с анимацията... Сложна работа, както и да го погледне човек. Няма да си кривя душата, обаче, тук победителите са подредени както трябва и Leonardos Briefcase на Mass си заслужава наградата.

flash compo

Струва ми се, че тази дисциплина е една от най-перспективните, защото хората, които започнаха да се занимават с flash анимация в последните няколко години, се увеличили неимоверно. Според простата математическа логика, поне 1% от тях са наистина добри, а този 1% е достатъчен, за да дава тласък на останалите. Освен това, работата с продуктите на Macromedia (компанията, която създаде flash) е доста лесна. На практика не се изискват особени умения, за да дадете живот на идеите си, а самият flash предполага точно онази динамика, която прави демо-тата интересни.

Други

Състезанието за ANSI (цветна текстова графика), определено е



оригинално хрумване и си заслужава вниманието. Друга приятна идея на организаторите са т.нар. Oldskool-дисциплини, които са аналог на стандартните за демо, графика и звук, но се опитват да пресъздадат атмосферата от преди 10-тина години. Продуктите в тази категория се пускат на стари, по-немоощни PC-та. Има и графа за PlayStation демо-та, но тях не ги гледах, тъй като трябва да се отдели по едно CD за всяко. Последната шантава дисциплина е OverClocking състезанието, за което няма да ви обяснявам какво е.

Декември месец ще се проведе 10-тото издание на най-старото парти, което се нарича просто The Party. Още преди няколко месеца организаторите започнаха мащабна агитация, която включва и анкета, с която всеки да каже от какво е недоволен при предишни подобни мероприятия. Искате ли да вярвам, че The Party ще бъде по-добро от Assembly '00. Но дали това ще е така...

Георги Пенков

<http://www.assembly.org>
сайта на Assembly

<http://www.theparty.dk>

<http://www.scene.org>
основният demoscene-архив,
добър старт за целта

<http://www.tbl.org>
The Black Lotus – тук са събрани
шуротийте на една от класическите демогрупи.

Заложете на сигурно!
Маркова компютърна техника и консумативи от NT CHS



Надали има някой, когото да не го е срещал по един или друг повод. Дано не сте останали с неприятен спомен, свързан с многото менюта и сравнително неясния интерфейс.

Не мисля да ви обяснявам какво ажбеба е Shop-а, както галено му казвам. Просто ще ви кажа, че над 90% от списанията, вестниците, листовките и всички останали печатни материали, както и същият процент от картинките в Интернет са "минали" през Adobe Photoshop.

Преди около 2-3 месеца усилено се заговори за версия 6.0, а от съвсем скоро има и демо-версии за Mac и PC. Това е просто най-доброто издание от създаването на Shop-а досега и затова ще отнема около десет минути от ценното ви геймърско време, за да ви разкажа какво е новото във версия 6.0 на адобското творение. Ще спомена това, което ми направи впечатление (както добро, така и лошо) в бета-версия 3.

Лошите новини са само две

На първо място въобще не можях да пусна Image Ready 3.0. Другата лоша новина са системните изисквания на този пакет – минимум Pentium II на 400 мегагерца или Power Mac G3 с поне 128 Mb RAM, 150 Mb HDD спаре за инсталация и 2 Gb за swap-файл.

Но с това разделът "Bad News"

приключва и стигаме до

гобрите страни на продукта...

А те са повече от много. Първо и най-бързо се забелязва промяната в интерфейса и доста по-доброто дизайнерско решение на менютата. Менюто за настройки на инструмента, с който работите в момента, сега излиза под формата на docking menu, което се вижда постоянно и е крайно удобно. Преди се показваше само с натискане на Enter. Освен това вие определяте мястото му на екрана с един прост и елементарен drag&drop с мишката. То е "интерактивно" – когато се сменя инструментът, се виждат и настройките за него.

Гот, нали?

Настройките на самата програма са оптимизирани максимално и улесняват тази иначе доста досадна процедура. Просто разполагате с така наречения Preset Manager, който управлява всичко това – от мерните единици до load на различните видове четки и подобни. Дори ще можете да видите превю на всичко, което зареждате!

Супер готино е направена и работата с текст: няма го онова досадно допълнително прозорче за текста, в което трябваше да се пише. То е махнато и вече можете да набирате в самия layer. Има и менюто за корекции, наречени

"Paragraph and Character palettes", които дублират въпросните функции в друго гениално творение на фирмата Adobe, а именно Illustrator с настояща версия 9.0. Той също е феноменален, но за него ще си говорим друг път.). Продължаваме с изненадите на тема "текст"! Написвате това, което сте си намислили, и решавате да го огънете във форма на арка, както и да го разширите от едната страна малко повече. Правите сору на текста, отваряте Illustrator или Corel и...

НЕ, НЕ, НЕ...!

Това вече го може и Shop-ът!

Има десетина вида деформации и всяка от тях досега беше запазена марка на векторните програми. Е, всяко чудо за пет-шест години :).

Онова, което аз като фен на Kai's Power Tools и легален притежател на KPT X смятам за един вид интелектуална кражба, е командата Liquify от менюто Image. Тя служи за "quickly distort or warp an image by interactively pushing, pulling, rotating, enlarging, and shrinking different" според официалните данни на Adobe...:) Иначе то си е чиста проба правене на нищо от нещо, ама не просто ей-така, а с дизайнерски елемент :).

Екипът от програмисти са вкарвали в Shop-а голяма част от Image Ready като например функцията "slices". Интеграцията с Web-а е още по-голяма от преди, както всъщност би трябвало да бъде. Промени има и в менюто File.

Вече няма Save a copy!

Можете да правите единствено Save As, но това е комбинация от Save и Save a copy. В Save for Web промените са също много и все за добро!

Във Photoshop 6.0 всичко вече е интерактивно. От менюто Open до

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

RTS
COMPUTERS

02/971 20 20

ТРОБЕЧ

<http://gyuvet.ch>

Липсата на информация
ти къса нервите?



<http://www.netinfo.to>



менюто Save!

И още една изненада:

Има Styles!

Какво пък ли е това? Правите си каквото си правите с една картинка, после избирате действията, които сте извършвали, кликвате с десния клавиш на мишката и избирате "Save as Style". После просто отваряте следващата картинка и казвате "Apply Style"! Перфектно!

В палетата за инструменти има 4 нови неща: rectangle, rounded rectangle, ellipse, polygon. Според мен polygon заслужава ръкопляскане поне половин час. Това са clipping paths с определена форма директно в програмата. Нещо средно между Shop и Illustrator! Те може да се редактират докато решите, че ви харесват. А ако имате два polygon, може да им прилагате и булеви операции, като trim, weld, unite, intersect и т.н.

Накрая остана да спомена и леърите. Просто там Adobe са се развихрили, както само те могат! Програмистите са достигнали до абсолютен технологичен връх, който остава конкурентите на светлинни години назад. Визирам най-вече Corel и смотаната им програма PhotoPaint, която не може да експортира гори и clipping path в .tiff! В самата палета се намират не само познатите ни "Create new", "Add Mask", "Delete", но и "Create new Adjustment or Fill Layer", както и "Add Layer Style". Иначе казано, менюто Layer и подменюто Effects са пренесени там. Можете да правите групи от леъри и за ваше удобство да ги оцветявате, както си решите. Има и още много много тарикатски неща, но нека не ви разкривам повече – все пак и аз не съм намерил всички новости :).

Пеню Дачев

СЪБОТА	12⁰⁰ ч.	96.7 УКВ
		
Компютърно предаване за обикновени хора.		
Всяка събота от 12 ⁰⁰ ч		
за контакти: тел. 206822		
съвместна продукция на		
PROPAGANDA		

Може да си изрежете обложка за уиска!

Влезте в Матрицата...

...и в магазините

ИГРИ

Asterix: The Gallic War – strategy
Crimson Skies – flight sim
Dirt Track Racing – racing
Escape from Monkey Island – adventure
Frogger 2 – arcade
Hitman: Codename 47 – action
Metal Gear Solid – action
Sydney 2000 – sports
Trans – 3D tactical action

Unreal Tournament Strike Force 1.5 MOD – 157MB

ЪПДЕЙТИ

Heroes 3 v1.4
Heroes 3:
- Armageddon's Blade v2.2
- Shadows of Death v3.2
StarCraft v1.07
Broodwar v1.07
Unreal Tournament v.432
Elite Force Addons
Skins for The Sims

ПРОГРАМИ

NeoPlanet 5.2 – Симпатичен и удобен уеб браузър. За съжаление с реклами :(OS: Windows 95/98/NT License: Free
AbiWord 0.7.11 – Безплатен текстов

редактор, съвместим с MS Word'97 OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free
Norton Utilities 2001 5.0 – Оптимизира вашия компютър. 30 дневна версия. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware
Custom StartUp 1.22 – Изберете си програмите, стартиращи се с всяко пускане на Windows и махнете тези, които не ви трябва. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware
Xteq X-Setup 5.7 – Променя системните настройки и дизайна на Windows. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free
MusicMatch Jukebox 6.0 beta – Аудио плейър, редактор, конвертор, програма за запис на CD. OS: Windows 95/98/NT License: Shareware
mIRC 5.8 – нова версия на най-популярния IRC клиент OS: Windows 95/98/NT License: Shareware
ICQ 2000b – нова версия на най-популярната програма в света :) Вижте статията за него на стр. 60. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free
Paint Shop Pro 7.0 – мощен графичен редактор. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware
InoculateIT – безплатна антивирусна програма OS: Windows 95/98/ME License: Free

ASSEMBLY 2000

Вижте статията на стр. 62

С този талон в Internet&Game Club

МАТРИЦАТА

ВЕЧЕ С 70 КОМПЮТЪРА



Плащате

един час,

получавате втори

БЕЗПЛАТНО!

www.mazh.net

кв. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64, тел 66 55 21

**ВСИЧКИ
КОМПЮТЪРНИ
КНИГИ**

5%

ОТСТЪПКА

ОТ НАЙ ПРЕСТИЖНИТЕ ИЗДАТЕЛСТВА

Офертата продължава до 30.11.2000 г.

Само с този талон!

Всички цени са с ДДС.
Данъчни фактури

КАК?



ДИСК 11, НОЕМВРИ 2000



С този талон в Internet&Game Club

МАТРИЦАТА

ВЕЧЕ С 70 КОМПЮТЪРА

Плащате
един час,
получавате втори
БЕЗПЛАТНО!



www.m3x.net

кв. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64, тел 66 55 21

**МАГАЗИНИ
PC MANIA
ВСИЧКИ
КНИГИ
- 5%**



ул. "Цар Шишман" №31, тел 986 40 84

**Винаги можете да се
абонирате.**

	без гиск	с гиск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	46.80 лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с гиск
го получават с препоръчана
поща или по куриер!

Как га се абонирате:

— С пощенски запис на адрес:
София 1000,
ул. Стефан Караджа №5,
за PC Mania, на името
на Катерина Тодорова Цанова

— Направо в редакцията. Справки
на телефони 987-47-19 и 986-38-19

**Ако сте пропуснали
броеве на PC Mania,
можете да ги закупите от:**

София: ул. "Шишман" №31
пл. "Славеилов" №9
ул. "П. Евтимий" №86
масите на
пл. "Славеилов"
масите на "Плюска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си
закупите гиск, ако не сте успели
да намерите списание с гиск.
Цената му е 2.40 лв. Ако имате
проблем с гиска, изпратете e-mail
на: redakcia@pcmania.bg

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com

RTS 02/971 20 20
COMPUTERS

Може да си изрежете обложка за гиска!

Влезте в Матрицата...

...и в магазините

КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Axle Riva Vanta 8MB	\$ 37
Axle Riva Vanta 16MB	\$ 48
Axle S3 Savage 4 32MB	\$ 62
Axle Riva M64 TNT2 32MB	\$ 68
Axle Riva TNT2 Ultra 32MB	\$ 88
Axle GeForce 256 32MB	\$125
Creative TNT 2 M64 16MB	\$ 76
Creative TNT 2 M64 32MB	\$118
Voodoo 3 2000 16MB/TV Out	..76/96
Matrox Millennium G400 32 MB	\$126
Matrox Millennium G400 MAX	..\$229
Asus GeForce256 32MB	..\$258
Asus GeForce256 64MB	..\$295
Asus GeForce2 32MB	..\$317
ATI Rage Fury 32MB TVOut,	
TVIn, DVD, Retail	..\$155
ATI Rage Fury 64MB, Retail	..\$167
AllinWonder128 16MB, AGP/PCI	\$140
Hollywood PLUS (DVD,MPEG2)	..\$ 62
TV Tuner+FM Radio+Remote	..\$ 76

САУНДКАРТИ

Yamaha 719 3D ISA	..\$ 14
Yamaha XG724 PCI	..\$ 16
Yamaha XG744 (EAX) PCI	..\$ 26
Creative AWE 64 ISA	..\$ 18
Creative Ensoniq PCI	..\$ 27
Creative SB 128 PCI	..\$ 37
Creative SB Live PCI	..\$ 55
Creative SB Live Platinum	..\$212

ДЖОЙСТИЦИ

ДЖОЙПАДОВЕ

Microsoft	
Game Pad Pro	..\$ 46
SideWinder Freestyle Pro	..\$ 47
SideWinder Dual Strike	..\$ 52
Logitech	
Wing Man Extreme	..\$ 48
Wing Man ThunderPad	..\$ 18
Destiny D3	..\$ 20
Destiny D2	..\$ 15
Destiny D1	..\$ 11
Destiny Evolution /MSC/	..\$ 45
Dexxa Game Pad	..\$ 15
Genius Max Fire G-07	..\$ 12
Antanas JPD131	..\$ 17
Antanas JPD120	..\$ 10
Antanas JPD110	..\$ 7

ДЖОЙСТИЦИ

F22	..\$ 15
Logitech	
WingMan Joystick	..\$ 26
WingMan Attack	..\$ 25
WingMan Extreme Digital	..\$ 49
WingMan Extreme Digital 3D	..\$ 47
WingMan Interceptor	..\$ 60
WingMan Force	..\$122
Microsoft SideWinder	
Standard	..\$ 33
Precision Pro	..\$ 70
Force FeedBack Pro	..\$ 40
Genius	
Max Fighter F31D	..\$ 47
Flight2000 F23	..\$ 26
Flight2000 F12	..\$ 12
Destiny	
D4	..\$ 23
D5	..\$ 30
Quick Shot GenX 700k	..\$ 51
Quick Shot6222 3D	..\$ 43
Joystick + Joypad /MSC/	..\$ 83

ВОЛАНИ

Quick Shot Pro	..\$ 35
Destiny	
PC Wheel	..\$ 68
PC Force Feedback	..\$160
Logitech Wingman	
Formula	..\$25
Formula Force Feedback	..\$200

ИГРИ - НАД 200 ЗАГЛАВИЯ

Abe's Exodus	..\$ 36	Lands Of Lore III (4 CD)	..\$ 44
Abomination	..\$ 42	Le Mans 24 Hours	..\$ 36
Age of Wonders	..\$ 38	Lucky Luke	..\$ 30
Air Warrior II	..\$ 14	M1A2 Abrams	..\$ 14
Aliens vs. Predator (2 CD)	..\$ 44	MDK 2	..\$ 37
Alpha Centauri	..\$ 44	Men In Black	..\$ 20
Ark Of Time	..\$ 10	Messiah	..\$ 38
Army Men II	..\$ 42	Might & Magic VII (2 CD)	..\$ 42
Atlantis II (4 CD)	..\$ 39	Monaco Grand Prix 2	..\$ 42
Baldur's Gate 2 (4+1 CD)	..\$ 30	Moto Racer 2	..\$ 44
Beat The House	..\$ 10	Moto Racer Classic	..\$ 20
Beetle Crazy Cup	..\$ 40	Need For Speed IV	..\$ 44
Beavis & Butthead	..\$ 36	Need For Speed V	..\$ 49
Brood War,StarCraft,Diablo,Warcra	\$ 38	NHL 2000	..\$ 44
Braveheart	..\$ 40	Nocturne	..\$ 42
Breakneck	..\$ 42	Nomad Soul	..\$ 42
Bugs Bunny	..\$ 35	Normality	..\$ 10
Caesar 3 + Pharaoh	..\$ 35	Nox	..\$ 44
Capitalism Plus	..\$ 14	Oddworld: Abe's Oddysee	..\$ 14
Castles 2	..\$ 10	Pandemonium 2	..\$ 18
Cleopatra	..\$ 20	Powerslide	..\$ 36
Colin McRae Rally	..\$ 22	Premier Manager 98	..\$ 20
Combat Chess	..\$ 18	Puzzle Bobble	..\$ 14
Cutthroats	..\$ 40	Quake 3	..\$ 49
Dark Omen	..\$ 20	Revenant	..\$ 42
Dark Stone: Evil Reigns	..\$ 44	Rainbow Six : Rogue Spear	..\$ 42
Dark Vengeance	..\$ 36	Rally Masters	..\$ 38
Death Rally	..\$ 14	Rayman Designer	..\$ 18
Deer Hunt Challenge	..\$ 44	Rent a Hero	..\$ 42
Demolition Racer	..\$ 42	Requiem	..\$ 42
Diablo 2 (3 CD)	..\$ 35	Rollcage 2	..\$ 39
Diablo 2 екшън фигури:		Roland Garros 2000	..\$ 32
Barbarian, Diablo, Unraveler	..\$ 16	S.C.A.R.S	..\$ 25
Die Hard 2	..\$ 49	Sculcaps	..\$ 25
Disk World Noir (3 CD)	..\$ 40	Shogun Total War	..\$ 49
Dune 2000	..\$ 44	Silver (2 CD)	..\$ 37
Dungeon Keeper II	..\$ 44	Sim City 3000	..\$ 44
EURO 2000	..\$ 49	Sini Star	..\$ 42
European Air War	..\$ 35	Slave Zero	..\$ 42
Extreme 500	..\$ 42	Soul Reaver	..\$ 42
F/A-18 Korea	..\$ 18	Solitaire For Windows	..\$ 10
F-22 v.5	..\$ 14	Speed Busters	..\$ 39
Falcon 4.0	..\$ 35	SPQR	..\$ 10
Faust	..\$ 37	Star Craft	..\$ 19
Fifth Element	..\$ 39	Star Craft: Broodwar	..\$ 27
Fighter Duel	..\$ 30	Star Trek 25-th Anniversary	..\$ 10
Fighter Squadron	..\$ 42	Star Wars Alliance (2 CD)	..\$ 44
Final Doom	..\$ 14	X-Wing vs Tie Fighter (3 CD)	..\$ 44
Final Fantasy VIII	..\$ 44	Street Racer	..\$ 18
Fleet Command	..\$ 20	Supreme Snowboarding	..\$ 40
Flight Unlimited III (3 CD)	..\$ 44	Superbike World Championship	..\$ 44
Flying Corps Gold	..\$ 18	System Shock 2	..\$ 44
Final Fantasy VIII (5 CD)	..\$ 44	Swat 3	..\$ 39
Football World Manager	..\$ 18	Test Drive 6	..\$ 31
Gabriel Knight 3	..\$ 37	The F.A. Football Manager 2000	..\$ 44
Gex 3D:Enter The Grecco	..\$ 18	The F.A. Premier League STARS	..\$ 44
Great Battles of Alexander	..\$ 14	The Sims	..\$ 49
Ground Control	..\$ 36	Theme Park World	..\$ 44
Grim Fandango (2 CD)	..\$ 44	C&C Tiberian Sun (2 CD)	..\$ 44
HalfLife	..\$ 39	Tomb Raider III	..\$ 36
HalfLife: Opposing Force	..\$ 30	Total Air War	..\$ 20
Heart Of Darkness	..\$ 20	Tzar	..\$ 18
Heavy Gear	..\$ 13	Ultima Ascension	..\$ 44
Helicopter	..\$ 39	Unreal Mission Pack	..\$ 25
Heretic II	..\$ 39	Urban Chaos	..\$ 42
Heroes of Might & Magic		V Rally	..\$ 20
Compendium (3 CD)	..\$ 42	Virtual Pool	..\$ 10
Homeworld	..\$ 39	Warcraft II Battlenet edition	..\$ 23
Homeworld: Cataclysm	..\$ 35	Warzone 2100	..\$ 40
Icwind Dale	..\$ 35	Wetrix	..\$ 25
Imperium Galactica (2 CD)	..\$ 14	Wing Commander: Prophecy (4 CD)	..\$ 20
Imperium Galactica II (4 CD)	..\$ 39	World War II Fighter	..\$ 44
Independence War (4+1 CD)	..\$ 35	X Beyond The Frontier	..\$ 42
Invictus	..\$ 37	X-Files (7 CD)	..\$ 40
Klingon Honor Guard	..\$ 35	Z + Expansion Kit	..\$ 14

КОЛОНИ

Jupiter	..\$ 10
Surf Sound MX 160	..\$ 16.2
Surf Sound SL 300	..\$ 31.2
Surf Sound MG 240	..\$ 30
Surf Sound BL 300	..\$ 27.6
Comtech	..\$ 19
GeniusSP 710a	..\$ 14
Genius March Surround	..\$ 85
Teac Power Max 60/2	..\$ 13
Teac Power Max 80/2	..\$ 16
Teac Power Max 140/2	..\$ 28
Teac Power Max 240/2	..\$ 41
Teac Power Max 260	..\$ 40
Teac Power Max 300	..\$ 85
Teac Power Max 500	..\$ 78
Teac Power Max 1000	..\$ 200
Creative PC Works SSP52	..\$ 27
Creative PC Works CSW100	..\$ 55
Creative PC Works CSW 200	..\$ 93.5
Creative PC Works FPS 1000	..\$ 85
Creative PC Works FPS1024	
+ SB Live	..\$ 140

ЗА КАУБОВЕ

Най-добрите заглавия
с ръководства на български!
На супер ниски цени!

Heroes of Might & Magic III ...	\$ 19
Heroes of Might & Magic III:	
Armageddon's Blade	..\$ 15
Unreal Tournament (2 CD)	..\$ 29
Re-Volt	..\$ 19
StarCraft	..\$ 19
TZAR на български	..\$ 18

И още хитови заглавия:

Fifa 2000	..\$ 44
Need For Speed V	..\$ 49

7 гуска с четири игри
на невероятната цена
от 50\$!

Unreal; Duke Nukem (3 CD)	
Total Annihilation (2 CD)	
Abe's Oddysee	

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови,
още по-ниски цени!

До 30% отстъпка:

Anno 1602	..\$34 \$30
Apache Havoc	..\$30 \$25
Blood 2: The Chosen	..\$36 \$30
Eastern Front	..\$18 \$15
Grand Touring	..\$30 \$25
Operational Art Of War	..\$25 \$20
Pinball: Big Race Of USA	..\$30 \$25
Pro PinBall: Time Shock	..\$25 \$20
Civilization Call to Power	..\$42 \$30
Turok 2	..\$39 \$30

Общо спестявате \$53

ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНТЕ НА:

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31

тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9

тел: 02/ 986 68 58



mtel.net

A Company of MobilTel

Не пак, а още!



ИНТЕРНЕТ КАРТАТА НА БЪЛГАРИЯ!

mtel.card

Интернет навсякъде. На глан.

5 часа - 3 лева
10 часа - 5 лева
20 часа - 10 лева
50 часа - 20 лева

ДОПЪЛНИТЕЛНИ
КОЛИЧЕСТВА, ЗА

НАЙ-ТЪРСЕНАТА КАРТА В БЪЛГАРИЯ!

<http://card.mtel.net>

за информация
088 1010